3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.27

热点新闻

中国人自己的掌机

——盛大神达联合推出EZ Mini

[劲作攻略8连发]

罪恶工具XX # RELOAD (PSP)
三国志VI (PSP)
为你而生 (NDS)
超级碧奇公主 (NDS)
超级火枪英雄 (GBA)
圣诞夜惊魂 (GBA)
游戏王 对战怪兽GX (GBA)
横冲直撞3 (GBA)

[专题企划]

生命在于运动

——掌机最强运动员大集合

看掌机王SP得大奖





一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机（陶瓷白豪华版）

二等奖 1名

奖品：任天堂双屏掌机NDS





四等奖 3名

奖品：小神游SP

三等奖 3名

奖品：全球同步上市的iQue micro

纪念奖 300名

奖品：四款精美奖品随机抽取



《FFX》金属封面笔记本



尤娜挂饰手机绳



游戏主题T恤



运动护腕

参与方法：

只要在2005年11月20日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中243页中右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第29辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注

生命在于运动

专题企划

掌机最强运动员大集合



俗话说："生命在于运动"，让游戏明星们汇聚一堂用各自的能力来角逐一场体育盛会又将是一番什么样的情形？游戏明星运动会将带你进入一个隆重又笑料频出的明星盛典。

P61

《为你而生》幻彩旅程



喧哗的游戏，眩彩的攻略
所有小游戏攻略法完全收录
让你亲自体验不同寻常的求爱之旅

P131

《逆转裁判 新生的逆转》

第五话 法庭实录（下）

P145





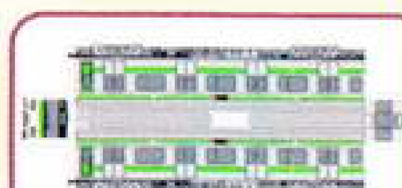
法庭战斗持续升温
唇枪舌战再度升级
宝月巴到底是不是真凶？
SL9号事件的真相又是什么？
答案将在这次全部揭晓！

掌机王Sp Vol.27



封面插图：陈杰
美术总监：吴松

本辑赠品


《电车GO》精美纸模


《罪恶工具XX #RELOAD》大幅海报



口袋光环 VOL.27

健康游戏忠告

抵制不良游戏，
拒绝盗版游戏。
注意自我保护，
谨防受骗上当。
适度游戏益脑，
沉迷游戏伤身。
合理安排时间，
享受健康生活。

掌机情报站 004

4 盛大网络、神达电脑强强联合，全球首款掌上网络娱乐终端——EZ Mini震撼公布
5 PSP日本变相降价迎商战，超值套装将于11月17日发售
6 PSP全球累计出货量突破1000万，年末商战有望再创新高
7 NDS可在美国麦当劳进行免费网络连接
8 银河战士新装备，震动包给你全新感觉

最新日本掌机游戏周间销量榜 009

汉化讯息台 010

掌机黄金眼 012

前线狙击 015

15 潜龙谍影ACID 2
18 舞・HIME 爆裂！风华学园决斗史
21 流行之神 警视厅怪异事件档案 携带版
24 怪物猎人 携带版
26 机关
28 世界拉力锦标赛
30 未名传奇 英雄代码
31 星球大战 战斗前线2
32 横行霸道 自由城故事
33 世界摔跤联盟 2006
34 尤歌朵拉同盟
36 口袋妖怪不可思议迷宫 赤之救助队
36 口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队
40 马里奥赛车DS
43 马里奥和路易RPG2
44 银河战士Prime 猎人锦标赛
46 巫术 绯色的封印
48 失落的魔法
50 欢迎来到动物之森

特快专递 053

53 极限滑雪 征途
59 通勤一笔

专题企划 061

61 生命在于运动——掌机最强运动员大集合

攻略透解 070

70 超级碧奇公主
80 超级火枪英雄
90 游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！
100 圣诞夜惊魂 南瓜王
108 罪恶工具XX #RELOAD
114 三国志Ⅵ
122 横冲直撞3
131 为你而生

口袋剧场 145

145《逆转裁判 新生的逆转》第五话法庭实录（下）

研究中心 171

171《螺旋破碎机》全隐藏关研究
174《公主的皇冠》攻略补遗
182 火热秘技

硬件发烧馆 184

184 从NDS主机编号看NDS烧录兼容性
185 硬件短消息
188 掌机市场扫描

CONTENTS

软件大观园 190

190 Universal Patcher游戏兼容测试
193 掌机软件大集合

玩转PSP 196

196 PSP热点新闻追踪

游戏万花筒 200

200 游戏万花筒
204 忍者之里
206 轻松日语教室
208 游戏美图秀

掌上动漫游 210

专区地带 214

214 手机游戏吧
216 N-GAGE ZONE
218 超级战争专区
220 乙女的花园
222 口袋妖怪广播台
224 吸血鬼之馆
226 牧场生活
228 逆转剧场
230 不可以思议的迷宫

掌门人SP 232

232 掌门人SP
238 小编寄语
240 马修的假日随笔
242 交流空间
244 问题地带
246 中奖者的反馈
247 《掌机王SP》第25辑中奖名单

掌机王自由谈 248

248 马跃檀溪救主，鲤跃龙门飞天——浅谈跳跃
250 我，游戏
252 无限的奔放，守护的天使 ——《机战J》另类点评

掌机游戏综合发售表 254

口袋光环 精彩内容导视 256

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

INDEX

GBA

超级火枪英雄 80
横冲直撞3 122
口袋妖怪不可思议迷宫 赤之救助队 36
螺旋破碎机 171
马里奥网球Advance 182
圣诞夜惊魂 南瓜王 100
通勤一笔 59
尤歌朵拉同盟 34
游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！ 90

NDS

超级碧奇公主 70
欢迎来到动物之森 50
口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队 36
马里奥和路易RPG2 43
马里奥赛车DS 40
逆转裁判 新生的逆转 145
失落的魔法 48
为你而生 131、182
巫术 绯色的封印 46
银河战士Prime 猎人锦标赛 44

PSP

公主的皇冠 174
怪物猎人 携带版 24
横行霸道 自由城故事 32
机关 26
极限滑雪 征途 53、182
流行之神 警视厅怪异事件档案 携带版 21
潜龙谍影ACID 2 15
三国志VI 114
世界摔跤联盟 2006 33
世界拉力锦标赛 28
末名传奇 英雄代码 30
舞・HIME 爆裂！风华学园决斗史 18
小死神 183
星球大战 战斗前线2 31
罪恶工具XX #RELOAD 108

硬件 Hardware

盛大网络、神达电脑强强联合，全球首款掌上网络娱乐终端——EZ Mini震撼公布



■EZ mini的工程样机。

2005年10月17日国内著名互动娱乐传媒公司盛大网络与全球IT及通讯产品研发及制造大厂神达电脑集团在京召开新闻发布会宣布：双方将联合推出全球首款掌上网络娱乐终端产品EZ Mini。该产品的网络后台以及互动娱乐内容和应用由盛大整合提供，产品的硬件由神达设计及开发。此外，神达电脑集团旗下宇达电通将与盛大网络合作，共同负责EZ Mini的全球市场行销工作。

此次的EZ Mini被两家公司定义为全球首款掌上网络娱乐终端产品，据了解盛大网络逐步将其著名游戏，如《传奇世界》、《梦幻国度》、《边锋棋牌》等经典品牌游戏，移植入EZ Mini终端，同时盛大还将提供起点电子书、百度音乐下载等一系列精彩内容，让用户分享随身互动娱乐的乐趣。

作为国内两家顶级的IT企业，始终致力于通过互联网为用户提供多元化的互动娱乐服务的盛大网络和拥有强大硬件设计、研发和制造经验的神达电脑的此次合作真可谓是取长补短、强强联合。对此盛大网络董事长兼CEO陈天桥先生表示：EZ Mini的推出，标志着盛大已经能够建立基于电视(TV)、电脑(PC)与手持设备(Wireless)三大平台的统一新业务架构，从而为企业新的五年的发展打下良好基础。盛大非常看好无线宽带互动娱乐的长期前景，并将持续投资于该领域。EZ Mini正是盛大公司在这一领域长期努力、致力于创新而取得的重大突破。

英特尔公司全球副总裁，亚太区总经理杨旭先生在参加产品发布会的致辞中强调指出：EZ Mini的诞生具有非凡的意义，优秀的产品硬件设计以及出色的内容供应使这款产品足以称之为2005年IT业界具有创新概念的产品。而Intel将凭借其强大的技术研发能力，竭尽全力一如既往地支持盛大网络与神达电脑集团在新产品新技术方面的大胆探索，共同为全球的用户提供更为完美的掌上网络娱乐互动的全新模式。

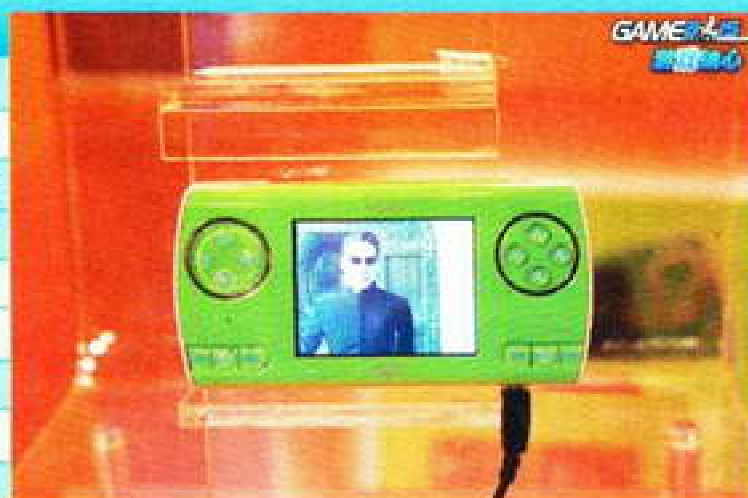
据悉此款掌上网络娱乐终端将在年内向全中国乃至全亚洲、全球正式发售。让我们预祝这款我们中国人的第一款真正的掌机能够一路走好。此外此次盛大还发布了针对家用机市场的EZ Station和与之配套的EZ Pod，在家用机的市场的开拓上也迈出了坚实的一步，自此国产游戏机产业引来了它的一个新纪元。



▲双方的高层同时出席了发布会。

EZ mini硬件规格

功能	定义	
处理器	Intel PXA270架构 主频 416MHz	
视频	显示	2.7英寸带触摸屏的半反透式的LCD显示
	图象解析	240x320分辨率，262K色彩
内存	ROM	64M
	RAM	64M
外部存储	支持SD和MMC	
电池	1800Mah的锂电池	
无线连接	Bluetooth 1.2标准	WLAN 802.11b
		蓝牙和WLAN能同时工作
输入输出	扬声器	内置3D环绕立体声 高功率扬声器（0.8W*2）
	耳机	3.5毫米迷你插座(带麦克风)
	USB	支持Mini USB 2.0，用于高速数据传输
物理参数	尺寸	长65，宽128，高19.5(毫米)
	重量	约142克



▲EZ Mini同PSP一样具有很强的影音播放功能。

EZ mini内容列表

音乐	支持MP3、WMA格式	环球、百代等世界知名唱片公司
游戏	网络游戏	盛大《传奇世界》、《梦幻国度》等大型多人在线游戏
	模拟器游戏	《泡泡龙》、《龙神》等著名经典游戏2000多款
电影	支持DIVX、 MPEG4、WMV格式	—
MTV	支持DIVX、 MPEG4、WMV格式	10000多首
电子书	支持HTML、PDB、TXT等格式	起点中文网玄幻、武侠、言情、都市、历史、军事、游戏、科幻等各类题材30000多册





▲五颜六色的EZ Mini和Show Girls。

硬件 Hardware

PSP日本变相降价迎商战，超值套装将于11月17日发售

SCEJ近日宣布，PSP最新超值套装"PSP霸王包"将于今年11月17日在日本发售，售价为31290日元。

这个"霸王包"中的PSP主机同样有黑和陶瓷白两种颜色可供选择，除了PSP本体和1G记忆棒外，"霸王包"中还将包含电源、电池包、线控耳机、保护包、擦屏布、USB线和支架。"霸王包"中用支架取代了目前正在发售的"超值包"中的挂绳，而记忆棒则一下子从32MB提升到了1G。在电池方面，"霸王包"并没有采用新





▲两种颜色的"PSP霸王包"，所附带的东西相当厚道。

的大容量电池，而是继续采用和之前一样的1800mAh电池。另外，SCE还表示，这种“霸王包”是为了配合年末商战的限定商品，过了年后可能将不会再继续生产。同时，为了配合“PSP霸王包”的发售，PSP首发时的一些人气游戏作品也将在17日以廉价版的姿态重新发售，价格均为2800日元，包括《大众高尔夫 携带版》、《山脊赛车》、《文字解谜大辞典》和《Lumines》等作品。而《随身玩伴》、《波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险》、《达比时刻》和《永恒传说》等作品的廉价版则将在12月1日发售，售价同样为2800日元。

此外，由于“霸王包”中不再附带挂绳，所以SCE将在17日当天同时发售数款新的挂绳。这次新发售的挂绳将包括三款手提挂绳和两款颈绳。这几种挂绳不仅材质和款式各不相同，就连价格也有较大差别。其中手提型的都市挂绳将采用黑色的皮革作为材料，上面还装饰有金属的铭牌，售价为3150日元；手提型的典雅挂绳质地为布，同样饰有金属铭牌，售价2100日元；手提型的休闲挂绳采用布和皮革作为材质，价格为1050日元。颈绳中的典雅挂绳和休闲挂绳在质地上和手提绳相同，不过售价略贵，分别为2415日元和1365日元。

都市型
典雅型
休闲型
手提挂绳
典雅型
休闲型
颈绳



PSP全球累计出货量突破1000万，年末商战有望再创新高

SCE（索尼电脑娱乐公司）于近日对外宣布，自社的携带主机PSP在全世界的累计出货台数已经突破了1000万大关。

自从去年12月12日在日本首发以来，PSP先后于今年3月、今年5月和今年9月分别在北美、亚洲（不含日本）和欧洲三个地区陆续发售，并均取得了良好的销售成绩。据SCE官方表示，在短短10个月左右的时间内，PSP已在亚洲地区（含日本）出货300万台、北美出货447万台，就连9月1日刚刚发卖的欧洲地区，出货量也已经达到了253万台。这样，PSP就以10个月1000万台出货量的成绩超过同门师兄PS和PS2，成为SCE所发售的游戏平台中普及速度最快的一个。

在软件方面，截至9月底，全世界PSP的软件种类已经超过了197款，累计出货量达到了1960万套。UMD影碟的销售成绩也不错，截至9月底全世界的累计出货量也已经达到了1500万套。SCEA的CEO平井一夫先生对PSP在美国年末商战中的销售前景非常看好，他希望在今年年底的商战中PSP的实际销售台数能够达到250万～300万台。平井先生表示，截至9月底，PSP在北美的实际销售台数约为230万台，他对通过年末商战让这个销售数字翻倍充满了信心。另外，SCEA也已经确定，已决定于今年11月17日在日本发售的同捆1G记忆棒的“PSP霸王包”也将配合年末商战在北美发售，价格为299美元。



PS Meeting 2005在韩国召开

今年7月21日在在日本东京举办的“PlayStation Meeting 2005”如今又搬到了韩国。10月20日，这个属于PS家族玩家们的盛会再一次在韩国隆重举行，会上不仅宣布两款新型PSP套装将在韩国发售，而且还公开了PS3游戏的最新影像。

据悉，除了陶瓷白PSP套装将在韩国发售外，刚刚公布的将于年末于日本和北美分别上

市的“PSP霸王包”也将在韩国发售。而且在韩国和日本都具有超人气的小天后宝儿(Boa)也将推出专门对应PSP的UMD音乐影像作品。



▲PSP在韩国的出货量已经达到了18万台。



▲韩国玩家拥有的掌机比例，图中从上到下依次为PSP、GBA(包含SP)、NDS以及其它掌机。



▲宝儿的UMD音乐影像作品即将发售。



▲会上还公布了不少由韩国人自己制作的原创PSP游戏。

软件 Software

NDS可在美国麦当劳进行免费网络连接

10月18日，美国任天堂(NOA)表示从今年11月14日开始，美国国内约6000家麦当劳将对NDS用户进行免费的网络连接服务。届时，NDS用户只要将NDS主机带进麦当劳店内，就可以通过简单的操作来接续网络，与远在他方的NDS玩家进行同台竞技。

任天堂和麦当劳双方都希望这次的合作能营造一种双赢的局面，任天堂希望借助麦当劳在美国的人气和店铺数量来提高NDS主机的普及率，而另一方面，麦当劳也希望能够借助任天堂在青少年中的口碑来扩大其顾客的年龄层。

事件 Event

PSP游戏随处下载，SONY加速推动无线网络计划

10月下旬到11月上旬，SCE将在日本推出了一项称之为“游戏站点”活动。该活动主要目的是为了让PSP用户体验用无线终端下载游戏的方便与快捷，以推进自己的无线网络计划。

此次活动主要集中在东京和大阪地区，SCE在这些地区设立了数个固定的无线终端下载点，分别位于东京新宿电车站、大阪阿倍野站、名古屋名古屋站。同时还设置了一个按照固定的路线行走流动的无线终端下载点。

两种不同的无线终端下载点，能够下载的内容是不同的：流动下载点可以提供多达7种的游戏试玩下载，它们分别是：《Baito Hell 2000》、《潜龙碟影ACID 2》、《Loco Roco》、《炼狱2》、《比波猴学院2》、《随身胜地》(暂名)和《新旧洛克人》。而固定下载点则只能下载到《Baito Hell 2000》、《Loco Roco》和《随身胜地》这三款游戏的试玩。这是正是SCE为了提高流动下载点的人气，让更多人了解此项活动所采取的措施。

据悉不久的将来就会有这种无线终端下载设备供PSP用户购买，到时用户就可以通过无线网络，通过付费下载到新游戏了。



▲PSP的流动下载点非常醒目。

软件 Software 银河战士新装备，震动包给你全新感觉

《银河战士弹珠台》即将于近日发布，日前任天堂方面公布了这款游戏对应的DS震动包，这个看起来像GBA卡带的东西将插在DS的GBA插槽里，提供NDS主机在游戏时的震动功能。

震动包插入插槽之后，将在NDS的主菜单里原来显示GBA卡带的地方显示“DS扩展包已插入”，而将这枚震动包插入GBA主机中将不能运行。





▲英雄萨姆斯的新装备。

目前这款震动包索对应的游戏只有《银河战士弹珠台》，游戏中将特别为震动包做出优化，例如当萨姆斯撞到墙壁就会产生震动效果。另外，据最新消息表示，NDS年末的RPG大作《马里奥与路易RPG2》也将对应该震动包。

事件 Event 加州游戏限制法案掀起轩然大波

于近期由加州州长阿诺德·施瓦辛格亲自签署通过的有关限制暴力游戏可能向儿童出售的游戏限制法案，在游戏业内掀起了轩然大波。该法案要求所有暴力游戏都必须在外包装的正面贴上2英寸长2英寸宽，印有“18”字样的醒目白色标签。并规定如果向未成年销售暴力游戏，将受到最少1000美元的罚款。

目前电视游戏经销商协会(VSDA)和娱乐软件协会(ESA)已经联合向法院提出起诉，他们认为该法案仅仅依据游戏外部表现的内容来评判一款游戏是否是暴力游戏严重违背了宪法第一修正案关于言论自由的规定，同时强迫游戏的制作者、分发商、运输者和零售商在游戏上贴标签也是违宪的。法案的实施将使他们受到严重的、无法挽回的损失。ESA的主席Douglas Lowenstein表示：“该法案的命运一定会和近年来其他州类似法案一样，被联邦法院判处违宪而被废止。任何一个产业或是政府都无权去设定一个未成年人应该看什么、做什么的标准，这是他们父母的权利和义务。”

针对上述言论，加州政府也作出了强力的回击。州长阿诺德·施瓦辛格表示：“我将竭尽所能来保证法案的实行，让我们的孩子们远离暴力游戏。”法案的起草人Leland Yee议员认为：“法案的制定是在宪法专家的指导下制定的，没有任何问题。我个人就是一个言论自由的坚定支持者，不过当游戏开始容许玩家在游戏中进行诸如性侵犯、谋杀之类行为时，我们就必须做点什么来保护我们的孩子，就像我们对酒精、烟草做的一样。”

目前该法案的命运还不得而知，一切有待加州地方法院的判决。

《Lumines》

由水口哲也开发的新感觉PSP方块类游戏《Lumines》自去年12月在日本发售以来，又于今年3月和9月在北美和欧洲相继发售。目前，该游戏的全球累计出货量已经突破50万，在欧美地区尤受玩家青睐。



《生化危机 死亡寂静》

日前，Capcom宣布，NDS版《生化危机 死亡寂静》将于明年1月～3月期间在北美发售。该游戏在日本的发售时间预定为今年冬季，在时间上大致和美版相差无几。

《狂热噗哟噗哟》

原定于11月24日与PSP版同时发售的NDS版《狂热噗哟噗哟》目前将发售日期调整到了12月24日，延期了整整一个月。

GBA软件“双重包”

SEGA将在2006年1月26日将原本由其自社开发的GBA经典游戏同捆销售，这种名为“双重包”的超值套装中包含了两款GBA游戏，共有三种组合搭配方式，售价均为3800日元。三种“双重包”的内容分别为：“《索尼克Advance》+《啾啾火箭》”、“《索尼克弹珠台 聚会》+《索尼克Battle》”以及“《索尼克Battle》+《索尼克Advance》”。

《福福之岛》

原定于10月20日发售的PSP游戏《福福之岛》在发售前两天突然宣布紧急延期，新的发售日定在了11月10日。据开发方MuuMuu表示，延期的原因是因为制作上出现了问题。



最新日本掌机游戏周间销量榜

✱ 累计时间2005年10月3日～2005年10月9日 ✱

本次销量榜上并没有什么新面孔，新发售的《超级火枪英雄》虽然游戏素质很高，但首周销量却只有区区5983套，无缘挺进排行榜前十位。《FCMINI 超级马里奥兄弟》依然保持着冠军位置，累计销量突破90万指日可待，以这个成绩不断推移的话，相信总销量要突破100万大关也只是时间问题。《宠物蛋的小店》是目前日本第三方厂商推出的NDS游戏中最热卖的一款作品，有着深厚群众基础的它应该会在排行榜上停留很长时间。



GBA

FCMINI 超级马里奥兄弟　第1位

除了价格低廉外，游戏的包装也非常漂亮。

周间销量 3万6116套
累计销量 87万8906套

◆Nintendo ◆ACT ◆2004年2月14日发售(2005年9月13日再版) ◆2000日元



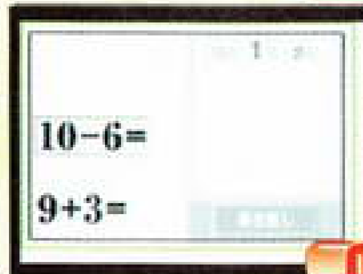
NDS

宠物蛋的小店　第2位

《宠物蛋的小店》的热卖坚定了第三方厂商支持NDS的决心。

周间销量 3万4115套
累计销量 22万8256套

◆Bandai ◆SLG ◆2005年9月15日发售 ◆4800日元



NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS　第3位

游戏中的各种试题与NDS的触摸功能结合得相当得当。

周间销量 2万 709套
累计销量 63万5783套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元



NDS

轻松头脑教室　第4位

游戏中在语言方面的试题对玩家的日语水平有一定要求。

周间销量 2万 127套
累计销量 55万1877套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元



PSP

世界足球 胜利十一人9 无所不在　第5位

在掌机上随时随地享受和家用机版拥有同样素质的《WE》。

周间销量 1万1094套
累计销量 14万8431套

◆Konami ◆SPG ◆2005年9月15日发售 ◆4980日元

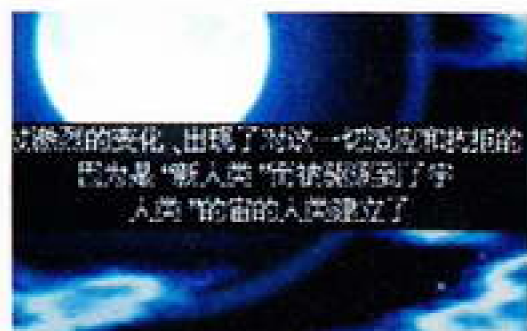
排名	游戏	周间销量	累计销量
第6位 NDS	任天狗(柴犬&腊肠狗&吉娃娃) ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元	1万1074套	70万9014套
第7位 NDS	JUMP超级明星大乱斗 ◆Nintendo ◆ACT ◆2005年8月8日发售 ◆4800日元	9631套	38万5376套
第8位 GBA	甲虫王者 通往冠军之路 ◆SEGA ◆RPG ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元	8358套	56万8130套
第9位 GBA	超级机器人大战J ◆Banpresto ◆S·RPG ◆2005年9月15日发售 ◆5800日元	7509套	16万 427套
第10位 PSP	高达 战争策略 ◆Bandai ◆ACT ◆2005年9月22日发售 ◆4800日元	6690套	5万4371套

文 罗纳尔南　编 马修

汉化讯息台

这半个月的掌机汉化界真可谓喜迅频传，虽然无法企及鼎盛时期，但相比前段时间的低迷走势，仍然值得称赞。不论是经典的老GBA游戏，还是新近放出的游戏大作，都有汉化情报放出。NDS的汉化势头也惹人注目，相信掌机汉化新的春天将指日可待。

《超级机器人大战J》汉化补丁



首先是上辑遗漏掉的游戏补丁。10月6日，EZ论坛的罗伊SD更新了由他汉化的《超级机器人大战J》的汉化补丁。游戏汉化了开头及一些小的地方，他承诺今后将陆续更新，不过因为人手问题不足，目前的进度比较低，还请大家多见谅。罗伊SD承诺游戏的汉化会继续做下去的，希望大家能够多多地支持他。





《封印之剑》汉化修正版



同样是10月6日，浮游城论坛的yinic发布了《封印之剑》汉化修正版，该汉化修正版由w_anthony制作，作者说这是在CGP泄漏版的基础上继续汉化的结果，修正了两处地址定位造成的死机BUG，经过测试绝对不会死机。追加汉化的部分有：与闲杂人等对话、16章之后草原路线汉化、菜单汉化、通关后的剧情介绍等等，不过也并不是完全汉化。汉化者说一年前弄来CGP泄漏版，发现还有不少没有汉化，就心血来潮要进行其“处女汉化”并尝试，不过后来听说火花和狼组要做，就停止了工作，不过火花和狼组的版本因故未放出，所以w_anthony就发布了这个版本。喜欢《火纹》的朋友不妨一试，很不错的。







《钢之炼金术师2》汉化ROM

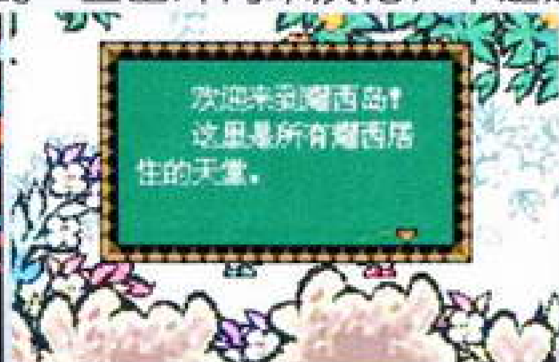


在EZ论坛上出现了这个游戏，汉化者和汉化进度一切不详。玩过后发现有很多BUG，可能不是完整版，推测是D商汉化的DUMP版。游戏质量无法恭维，不过喜欢的朋友还是不妨尝试下。

《耀西岛》70%汉化版

10月10日下午，flyeyes在EZ论坛发布了《耀西岛》70%汉化版，发布者称游戏汉化了开头字幕和游戏中的全部对话。而通关后显示的文本和每关开头的名字还未汉化。如今先放出补丁，不过短期内可能不会有更新。这个游戏可是GBA上叫好又叫座的复刻游戏，相信通关的朋友不少吧？虽然游戏中的一些图片尚未汉化，不过这个版本的文本字体非常漂亮，中文化的游戏环境也许会给你完全不同以往的感觉哦。作者flyeyes还曾经汉化过《马里奥对大金刚》以及《摇摆大金刚》等游戏，看来他对老任的游戏还是情有独衷的。





《超级火枪英雄》汉化测

10月11日，天使汉化组的Crystal发布了《超级火枪英雄》的汉化测试版，而这时候距游戏的日文版发售不过区区几日，如此神速的汉化工作实在令人肃然起敬。Crystal在发布时称，游戏中的“红”和“蓝”（人物名）的EASY级别已经完全汉化，“红”的NORMAL到第三个月亮了，剩下还没开工的就是各自的NORMAL和HARD级别了。

仅仅几天后的10月16日，100%汉化版本也放出了，但汉化者是还有一个专有名词询问各位玩家：madcell。有知道的朋友就联系汉化者吧。





《螺旋破坏者 轰振钻子》修正版

天使汉化组的Crystal还发布了上次讯息台中报道过的《螺旋破坏者 轰振钻子》（本刊译作《螺旋破碎机》）的100%汉化版本，发布者称该版本全文本汉化，同时属于BUG修正版本，也是最终修正版。如果大家发现其他BUG以及错别字的话就继续指出。天使汉化组的网址是：http://www4.emu-zone.org/angelteam/bbs，《超级火枪英雄》的BUG也可以前往这里指出。



《游戏王GX》汉化测试版



10月17日，Crystal再接再厉，发布了刚刚上市不久的《游戏王GX》汉化测试版，并保证游戏容量不超过256Mb，如果玩家不能烧录，应该是卡带没去掉引导程序。所以只要取消引导程序，就可以烧了。而10月21日更新进度后，除剧情外就全汉化了，还修正了字体以及数字显示问题。

不过，如果用日文的存档在中文版上玩就会产生乱码，这点请各位玩家注意。

《恶魔城 苍月的十字架》汉化截图放出

NDS方面，shikeyu汉化的《恶魔城》已经公布了部分汉化图片，相信不论是NDS玩家，还是《恶魔城》的FANS，本作对他们都有着莫大的吸引力，那么就让我们拭目以待汉化游戏的发布吧！



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

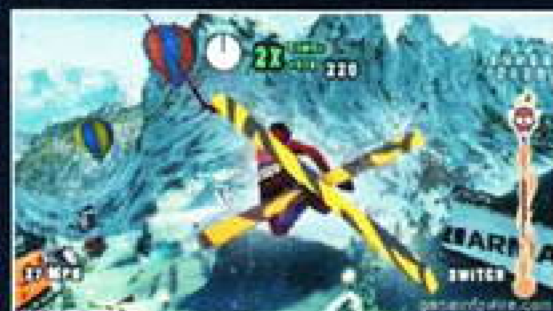
《极限滑雪 征途》画面绚丽，酷劲十足；《为你而生》以其超高的游戏性和娱乐性在本次“掌机黄金眼”中获得了最高评价；《超级碧奇公主》和《口袋妖怪方块》的风格清新可爱，玩起来容易上手，很适合女性玩家；GBA的《超级火枪英雄》素质优秀，让玩家再度领略了财宝公司的制作实力。



栏目主持：雷伊

极限滑雪 征途

SSX On Tour



画面 音效 系统

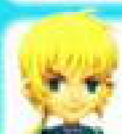


软饼干：《SSX》系列的最新作品一如既往的继承了游戏爽快刺激的特点。操作简单易懂，十分容易上手，让任何一个人都可以乐在其中。画面非常优秀，可以说达到了目前PSP游戏画面的顶级水平，让每一个第一次玩该游戏的人都由衷地发出赞叹。音乐与游戏主题的配合也十分到位，给人一种听觉上的享受。总体来说是一款近期不可多得的优秀作品。





马修：EA在PSPA上制作的一款优秀的SPG，从雪山顶变着花样一口气滑下所带来的畅快感，将极限运动游戏所强调的夸张和喧哗表现得淋漓尽致，简单的操作也无疑更增加了玩时的爽快。画面上，本作也有非常不错的表现，晴空、雪山、积雪等都被真实地展现在游戏中，摇滚风格的音乐与滑雪所表现出来的极限更是达到了完美的结合。



LIKY：本作给人的第一印象就是画面相当漂亮，这不光体现在各个赛道场景的真实表现(夜晚那绚丽的灯火令人着迷)，还体现在画面细节的刻画，比如滑雪板滑过后扬起的一层雪雾都清晰可见。游戏的魅力在于体验从山顶急速降下的爽快，以及完成各种高难度花式动作后获得高分的成就感，由于对操作性要求较高，所以上手稍微有点困难，可能会吓退初学者。

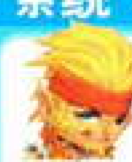
UMD■EA Sports Big■SPG■2005年10月11日■1～4人■无对应周边■224KB

为你而生

赤ちゃんはどこからくるの?

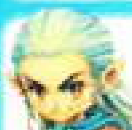


画面 音效 系统



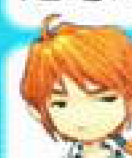
雷伊：继承了前作《为你而死》的另类风格，但是在故事的编排上比起以前更加炉火纯青。其中的多款小游戏的设计得非常用心，有的甚至开创了倒拿NDS的新玩法，再次证明了NDS机能的“无限可能性”。各个难度之间的差别体现得很明显，总体难度上比起前作来略有下降，在上手度方面更加平易近人。游戏中的收集要素非常丰富，耐玩度有所保证。



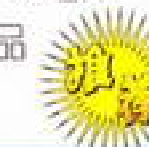


铭风：游戏在剧情上丝毫不逊色于前作，讲述的依然是一场轰轰烈烈的爱情故事。不过这次每个部分都由单个游戏来演绎，令人感觉十分紧凑。要完成这些小游戏就要利用触控笔在NDS上进行划、点和画圈等各种操作，让人由衷感觉到这才是NDS上的游戏。游戏的模式、人物服装比前作多得多，还有许多连机专用游戏。如此充足的内容怎能抗拒啊。





海文：游戏很好地继承了前作《为你而死》略带傻气而又充满笑料的游戏感觉，并且在小游戏的数量和小游戏之间的过渡上作出了强化。让玩家的投入感大大增强。小游戏的玩法更加千奇百怪，可以说是把NDS的操作方式带到了一个新的层面。最不得不提的是本作集浪漫与猥琐于一身的音效，与游戏的主题和整体风格的搭配堪称完美。对这样一款能够带给我们欢笑的作品没有理由错过。



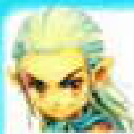
卡片■SEGA■ACT■2005年10月20日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

超级碧奇公主

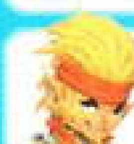
スーパープリンセスピーチ



画面
音效
系统



铭风：游戏的画面清新靓丽，碧奇公主以神秘的雨伞为武器，前去解救被抓的马里奥兄弟。人物的动作十分丰富，可使出砍和挑等各种动作来攻击敌人。游戏一共有8个大关，每个关卡都有独特的机关和敌人。碧奇公主的心情是游戏中的关键，活用喜怒哀乐的力量才能解除机关，救出蘑菇小子。而每关最后的BOSS也需要玩家利用这些能力。



雷伊：游戏在创意和画面表现上都有上乘的表现。众多"《马里奥》系列"中熟悉的角色的登场让人感觉非常亲切，而利用碧奇公主的四种心情来解谜的设定又让人耳目一新。清新的画面给人一种非常温馨的感觉，操作着可爱的碧奇公主在童话般的世界中展开冒险让人感觉非常舒畅。虽然游戏的整体难度并不高，但是游戏的内容还是相当丰富的。

推荐



马修：以前总是马里奥救公主，现在终于轮到公主救马里奥了，单单这一点，就足以吸引众多玩家了。游戏的画面非常清新，世界也还是那个充满童稚趣味的蘑菇世界，但碧奇公主用小阳伞砸来砸去确实比马里奥大叔的"踩"简单安全得多。简单清新有趣的风格和碧奇公主作主角，注定了本作是一款吸引大众的休闲佳作，喜欢轻松休风格的玩家不要错过哦。

推荐

卡片■Nintendo■ACT■2005年10月20日■1人■无对应周边■自带记忆功能

口袋妖怪方块

ポケモントローゼ

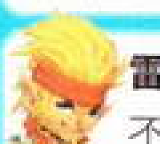


画面
音效
系统



马修：本作是一款看起来平常但玩起来却让人爱不释手的爽快的方块游戏，当几乎全屏的方块在悦耳的音效中接连消除时，给人以的爽快感是难以言喻的。触控笔触摸屏的使用，令本作完全实现了零距离的互动操作。如果说《陨石大战》在这方面还只是个尝试，那么本作中这个系统就已经很成熟了，可以说，NDS赋予了方块游戏全新的生命。

推荐



雷伊：方块类的游戏层出不穷，这款《口袋妖怪方块》虽然看起来平淡无奇，但实际玩的时候还是可以发现一些创新之处的。触控笔的操作熟练以后玩起来有种行云流水般的感觉，非常流畅，利用连锁让众多方块瞬间消去的爽快感不亚于《狂热噗哟噗哟》。本作虽然以《口袋妖怪》为主题，但由于游戏类型的特殊性，即使对原系列不感冒的玩家也能乐在其中。



LIKY：游戏的规则简单易懂，符合益智游戏的基本要求，能够让大家轻易上手，而特别的连锁消去规则经常可以让整屏幕的方块瞬间消去，玩起来非常爽，口袋妖怪的收集要素让本作的耐玩度又有很大保证。比较有意思的是不同于传统的益智游戏，本作加入了剧情的要素，而且还有风格独特的过场动画，对于喜欢《口袋妖怪》的玩家来说无疑又提升了吸引力。

卡片■Nintendo/Genius Sonority Inc.■PUZ■2005年10月20日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能

游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王!

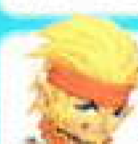
游戏王デュエルモンスターズGX"めざせデュエルキング!



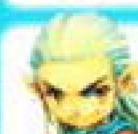
画面
音效
系统



胧月：本作由动画《游戏王GX》改编而来。毕竟受到玩法的限制，该类游戏仍然是新瓶装旧酒。不过不用指责厂商的诚意，不光可以跟前作《噩梦吟游者》进行联动，游戏本身仍然非常好玩。一千张以上的卡片极大满足了玩家的探索欲和收集欲，而把决斗穿插到剧情中的表现方式也很值得称道。可惜毕竟不是以武藤游戏作为主角，投入度大减。



雷伊：出场阵容焕然一新的《游戏王》在GBA上再次揭开决斗的序曲。全新的人物可能会令老玩家有些不习惯，但熟悉的卡片、严谨的系统很快就能让人乐此不疲。虽然画面比起前几作没太大提升，但由于借鉴了系列NDS版的挑战方式，自由度提高不少。数量丰富的谜题也给决斗增加了新的乐趣，向原作FANS以及喜欢收集的玩家强力推荐。



铭风：游戏一改以往的漫画主题，游戏的舞台是动画版的《游戏王GX》。游戏十分自由，玩家可在学院各地点自由地行走和对手进行卡片对决。卡片对决依然是游戏中的主要部分，玩法依旧遵循游戏王卡片的基本玩法，很容易上手。本作新增了众多新卡，让战斗更加多变。在战斗中还会有特写画面，让卡片对决乐趣十足。

卡带(256M)■Konami■TAB■2005年10月13日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能

超级火枪英雄

GUNSTAR SUPER HEROES



画面

音效

系统

海文：游戏本身的素质相当不错，操作感，画面的火爆程度都非常出色。游戏的剧情会随玩家所选人物和难度的不同而有所变化。敌方角色也是个性十足。对首次接触该系列的玩家来说本作会是一款非常不错的动作游戏。但是对玩过MD版的老玩家而言，本作与当年MD版本的雷同之处多到让人有些难以接受，另外一些射击关卡的设计不是很到位，也影响到了游戏的流畅度。

推荐

铭风：MD名作《火枪英雄》的正统续作，故事上接续前作展开。游戏中可选择两名主角，各自拥有三种火枪武器。游戏的操作十分流畅，除了枪攻击外还有滑铲和升龙等各种格斗技，让克敌方法丰富多样。游戏虽然只有7大关，但每个关卡都很有新意，除了普通的格斗关外还有飞行关卡。BOSS战比较难，不过都有弱点，很有意思。

软饼干：这次由Treasure公司为我们制作《超级火枪英雄》总体来说素质还是不错的。关卡设计十分丰富，且各具特色，打起来比较有新鲜感。游戏的操作颇具特色，通过简单的按键组合就可以让人物作出丰富的动作。作为ACT游戏核心的流畅度和打击感也处理得相当良好，让人有玩下去的动力。只是流程太短是游戏的一个缺点。

卡带(64M)■SEGA/Treasure■ACT■2005年10月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能

通勤一笔

通勤ヒトフデ



画面

音效

系统

胧月：这款《直感一笔》的续作没有让人失望。秉承前作了简易规则的基础，解谜部分亦更上一层——谜题无论是质量还是数量都比前作高了不少。玩家常常会为挑战新谜题而沉浸其中一整天；追求全金星评价的过程更让人乐此不疲。同时，支持单手操作也是游戏设计者细心周到的体现。廉价、纯粹、好玩，把它称作GBA上最强PUZ并不为过。

推荐

LIKY：当初的NDS似乎没有引起太多人注意，这次的GBA版加入了不少新要素，虽然不能触摸，但操作并没有什么不便，甚至可以说更准确和方便。与NDS版相比，规则还是一样的，没有NDS的人也可以在GBA上体验这个创意游戏，虽然说很容易理解规则、能很快上手，但是游戏的谜题难度一点也不低，属于那种看似简单玩起来特别费脑的游戏。

海文：打发无聊时间的好东西，玩一关只需要几秒钟。并且游戏的操作非常简单，只需要一只手就能完成全部操作，乘公共汽车没有座位时玩家就会体会到这一设计的人性化之处。游戏的规则也很简单，小时候玩过"一笔画"的玩家能够很快上手。这个游戏没有华丽的画面、没有动听的音效，但是能让玩家打发掉时间，这个游戏的目的也就达到了。

卡带(32M)■Nintendo■选择游戏类型■2005年10月13日■1人■无对应周边■选择存档状况

横冲直撞3

Driver3



画面

音效

系统

LIKY：在GBA上看到这样全3D场景的游戏还真令人吃惊，而且画面看起来还算精细，比起同样题材的GBA版《GTA》来说，本作更接近于家用机的表现，值得称赞。作为描写黑帮题材的游戏，本作的剧情还是很不错的，跌宕起伏的剧情不断吸引着玩家，而悲剧性的结局则让人唏嘘。比较不足的自由度较低，大街空荡荡的，除了主线外可以干的事情较少。

软饼干：由于该游戏的家用机版恶评如潮，使人不得不对该游戏GBA版的素质表示怀疑。不过平心而论，就GBA游戏的标准来说，该作品还是不错的。首先画面看上去比较舒服，让人有玩下去的动力。而作为系列一向特点的驾车追逐模式做的还算是差强人意，至少作出了点赛车的感觉。不过可能是由于卡带容量的关系，作为此类游戏核心的自由度不是很高，比较遗憾。

胧月：游戏的3D引擎不错，虽然还是有不少马赛克，但在GBA上弄出这样即时演算的3D画面已经算很强了。游戏基本保持了家用机版的玩法，驾驶汽车、摩托车飞驰的爽快感也不错，尤其是经常要进行追逐战，一边躲开迎面而来的车辆，一边射击，颇为刺激。不过游戏的音乐实在差劲，可以说基本没什么音乐，总是隆隆的汽车马达声在耳边。

卡带(64M)■Atari■ACT■2005年10月15日■1人■无对应周边■自带记忆功能

以卡片来解决问题的爽快感，这就是“ACID”的魅力！

PSP
潜龙谍影 ACID 2
◆Konami◆SLG◆预定2005年12月8日◆日版
◆人数未定◆672KB◆5229日元（含税）
◆专用周边“固体眼睛”对应
METAL GEAR ACID 2

被囚禁的英雄面前再次出现了恶梦一般的METAL GEAR！


▲斯内克将会和新女主角维纳斯一起投入到新的战斗中，这次的敌人会是谁呢？



感受计策带来的兴奋感！

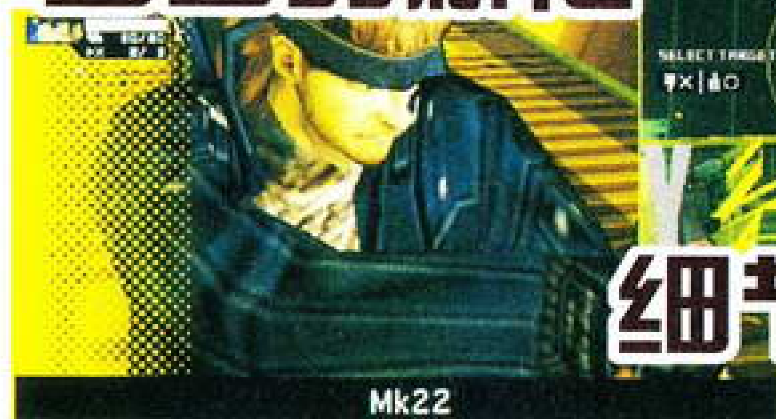
以卡片为主体的战略SLG“《潜龙谍影ACID》系列”（以下简称“《MGA》系列”）算是《潜龙谍影》大家族中的一个另类。现在“《MGA》系列”的最新作《潜龙谍影ACID 2》又将会给斯内克的FANS们带来全新的冲击！

绝不仅仅是一部续作，这是“进化”后的MGA 2

与前作相比，本作可以说是完成了全方位的进化。一切都有待于玩家亲自体验！

画面的新化

系统的深化



细节的真化

MGA 2？不！这是MGA²

故事＆人物
传说中的士兵将要面临未知的命运！

虽然本作与前作的关联性目前还不明朗，但主人公还会是我们熟悉的斯内克。而和他并肩作战的则是国防部的谍报员维纳斯。和前作一样，玩家要操纵两人共同完成潜入任务。为什么斯内克会被FBI所逮捕？“第三代METAL GEAR”的真面目又是什么？这些谜团就有待厂商放出更进一步的情报了。



▲拘禁斯内克，并要求斯内克替他们完成潜入任务的FBI，他们的真正目的是什么？

斯内克所要面对的强大敌人

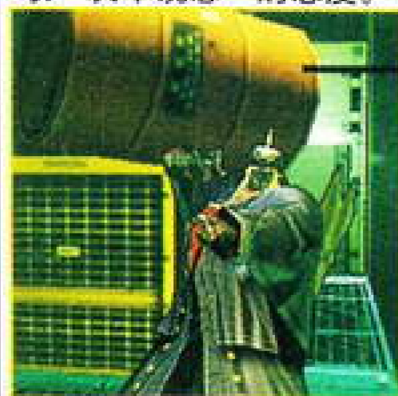
随着剧情的推进，众多能力各异的BOSS会出现在斯内克的面前。目前已知的BOSS级人物有两名。本作中的BOSS级角色会比前作多出不少，斯内克想必也会变得更忙了吧。



▲前作中出现的METAL GEAR。

Vince

斯内克所潜入的研究设施的警备部长，对侵入者采取“决不饶恕”的态度。



Chaigidiel

能够在天花板上自由行动的神秘男子，他超出寻常的运动能力将会给斯内克带来巨大麻烦。



《MGA 2》剧情剧情

斯内克被自称是FBI的搜查官所拘捕，并在FBI的要求下潜入了某个研究设施内部。在这里等待着斯内克的则是美国军方所布下的陷阱。国防部的女性谍报员维纳斯、掌握机密研究关键的少女，神秘的“第三代METAL GEAR”在这些纠葛着的意志之中，斯内克迎来了他“被安排好的过去”……



主人公 斯内克

被称为传说的佣兵的英雄，国籍、年龄一概不祥。在某种理由的驱使下参加了抵抗运动并被FBI逮捕，之后被强制潜入某研究设施。战斗能力极强，尤其擅长使用各种枪械。

女主人公 维纳斯

国籍、年龄不详。隶属于国防部，剧情中她的任务是镇压stratelogic社爆发的骚乱，身为一名女性士兵，对与杀戮与谎言没有任何罪恶感（或许她根本就没有罪恶这个概念）。对于人际关系也是漠不关心。

注意 这个女性头像是前作的泰莉柯吗？

大家注意看上面这副插画中央的女性，如果是玩过前作的玩家应该不难发现这个头像看上去和前作中的泰莉柯非常相似。难道说她也会在本作中出现？如果真是这样的话，那就意味着本作的故事会和前作有一定关联。

系统方面的进化让人耳目一新！

前作的画面风格还有许多《METAL GEAR SOLID》的影子，但在本作中游戏整体的画面的风格将会焕然一新。美式漫画一般的画面将会给玩家带来和前作完全不同的新感受，人物动作也将更富动感。游戏在界面以及教学模式等方面也会大幅度加强，这也是为了让玩者能够能加舒适地享受游戏的魅力。游戏中还有哪些值得注目的敌方呢？就让我们来先睹为快吧。



▲配合本作而专门发售的“固体眼睛”，这可是PSP上最初的立体影像鉴赏系统哦。



CHECK 移动也更加简洁！



不光是界面，控制人物移动时的操作也得到了改良，一些连贯的动作都可以在一次移动中完成。并且想让人物转向的话，只要按一下△键就可以了，这一点比前作要方便许多。

注目点1 让玩者能够凭借直感进行操作的游戏界面

在本作中，就向图中所示的那样，画面的两侧会直观地表示出十字键以及○□△×四个键在当前环境下所代表的动作，这些动作会随着周围环境的变化而改变。这样玩家就能够清楚地知道现在自己能操纵斯内克做些什么了。



游戏状况一目了然。

注目点2 卡片种类高达500种以上

《MGA》中的卡片数量合计有204种，而《MGA2》中这一数字则几乎达到了前作的2.5倍，即500种以上！其中增加了不少类似图中所示的组合型卡片。并且对卡片施以“升级”的话还会使卡片发生变化。



组合卡片
能够和其他的卡片组合发挥作用的卡片。

注目点3 前作中所没有的新模式

现在已知的新模式分别有三种，分别是通信对战模式（RING BATTLE，仅在前作《MGA》的美版中出现）、与过去在《MGS》系列中登场的BOSS进行战斗的斗技场模式以及让第一次接触游戏的玩家也能轻松上手的教学模式。



通信对战模式

让玩家享受到人与人之间对战乐趣的模式，规则方面会与美版《MGA》有较大幅度的变化。

斗技场模式

规则与通信对战模式相同。但玩家的对手则是曾经在《MGS》系列中出现过的历代BOSS。目前确定将会在这个模式中出现的角色有奥赛罗特和里奎德・斯内克二人，至于本模式的出现条件还没有公开。

教学模式

本作的教学模式是不是一个被独立出来的模式目前还不明朗，但作为本作中的一个新要素，在TGS上公布的体验版中已经出现关于移动和攻击的教学关卡了。

利用“固体眼睛”来体验真正的立体影像！

只要将这个立体眼镜一般的外设和PSP连接的话就能够享受到立体的游戏画面了，怎么样？是不是很有新鲜感？



▲实际的画面就是这样的，通过“固体眼睛”看的话就能看到立体的画面了。

1 游戏的本篇完全立体化！

游戏本篇将会以立体的形式呈现在玩家眼前，这时的游戏画面会变为通常的一半大小，但游戏中人物的动作将会体现的更具冲击感。

2 “固体眼睛”剧场

随着玩家在游戏中收集到卡片数量的增加，剧场模式便会被开启。在这里可以利用“固体眼睛”来感受一下立体化的《MGS3》游戏影像以及其他一些颇具可看性的特典影像。

3 与《MGS3 生存》的联动

将正在运行《MGA2》的PSP与PS2连接好，然后在《MGS3 生存》的本篇中使用数码相机就可以将可以通过“固体眼睛”观看的立体照片保存在MSD中。

文 胧月

舞·HiME 爆烈！風華学園激闘史?!

以制作机器人题材动画闻名的Sunrise，凭借2004年的一部《舞·HIME》动画给我们展示了它的“铁汉柔情”。这部以美少女、战斗为主题的动画如今在游戏界也是到处开花，继PS2版《命运的系统树》后，这群可爱的公主们也降临到了PSP。有《死神》的成功经验在前，此类游戏的质量还是颇值得我们期待的。

PSP	舞·HIME 爆裂！风华学园激斗史
	◆Sunrise◆FTG◆预定2005年12月◆日版
	◆1～2人◆512KB◆5800日元
	◆对应周边未定◆推荐玩家年龄未定
	舞·HIME 爆裂！风华学园激斗史

激情！激萌！风华学园的激斗！

激情的格斗

鸨羽舞衣



▲战斗前还会有让人苦笑不得的搞笑对话，放松一下。

◀操作简单，战略复杂是本作的特色之一。

硬派的格斗



平衡型角色。能力上没有什么特色，但也可以说没有任何弱点。

必杀发动！



▲发动必杀时会出现大迫力的角色特写。

美代命

擅长连续技的她，拥有坚强的生命力。擅长近身战，推荐粘着对方来打。

再现原作的插镜演出！

插镜演出时画面会变成跟原作动画一样的4:3。

在这一击中灭亡吧！

▲原作中角色各自携带的“Child”作为必杀技出现。

夸张而合理地诠释"HIME"的战斗

玖我夏树



◀各角色的动作经过精心制作，完全符合原作。

空中Combo？华丽地连击吧！





敏捷型角色。防御力相对较弱，适合把握距离、利用速度优势来战斗。

深优也会登场，难道也可以使用？

原汁原味的过场动画



▲游戏中的过场动画将完全从原作中进行收录。



▲"Child"发动的动画与原作完全一致。

杉浦碧

速度与连技兼备的角色。因为招式的复杂多样，推荐上级者使用。

续作已在开发中？

看到本次介绍的玩家可能会发现，还有许多人物尚未登场。其中不乏宗像诗帆、藤乃静留这样的人气角色。仔细想一想便明白是厂商的敛钱计划了，没错，2006年春PSP版续作《舞·HIME 鲜烈！真 风华学园激斗史》就会发售，届时将收录其余的人气"HIME"。这两部作品进行联动后，就可以玩到全人物的《舞·HIME》了。（这就是所谓的《舞·HIME 猛将传》？）



激萌的Mini Game

除了格斗外，游戏中还拥有各种可爱的迷你游戏。这些游戏不光好玩，还能勾起我们对原作的回忆哦。例如原作第2话中的舞衣做饭事件，第9话中的夏树色诱事件等等，各个角色的名场面都可在此得到体现。游戏的难度并不高，玩家很轻松就可获胜，适合短时间的娱乐。

结城奈绪

拥有攻击距离上的绝对优势，所以保持距离才是取胜的关键。

▼夏树做出诱人的POSE使车停下的迷你游戏。输入指令要求既快且准。





▲运送如山的料理，考验玩家的瞬间记忆力。

丰富多彩的迷你游戏！



配合乐谱按键！

▲阿莉莎唱歌的迷你游戏。玩法类似《太鼓之达人》，把握好时机输入指令，阿莉沙就能唱出动听的歌曲了。



日暮茜

豪华的初回特典

作为一款FANS向的作品，豪华的初回特典自然不可缺少。初回特典包含海报和特制图书，而如果将特典中附带的明信片寄回，还有机会获得声优的亲笔签名。这、这分明就是骗钱嘛！（其实是因为得不到而锐意嫉妒……）

海报



▲担任角色设定的久行宏和大师绘制的海报。

特制图书



▲收录了动画版中许多精美插画的贵重书刊。





声优们的一笔签名，是不是非常可爱呢？



强化接近型。适合埋身战，抓住任何一次空隙打击对手。

PSP 流行之神 警视厅怪异事件档案 携带版

◆日本一Software◆AVG◆预定2005年12月15日
◆日版◆1人◆736KB◆4800日元
◆无对应周边

流行り神 警视厅怪异事件ファイル PORTABLE

はやりがみ 流行り神 警视厅怪異事件ファイル PORTABLE

想必各位读者都从自己身边的人那里听到过不少恐怖的小故事吧。这些故事的情节虽然都很荒诞，但说的人多了，也难免给人一种说不清，道不明的感觉，"随时有可能发生在自己身边"的真实感也恰恰是这种恐怖故事的魅力所在。如果你是对这种恐怖故事感兴趣的人，那么即将在PSP上发售的《流行之神 警视厅怪异事件档案 携带版》就一定是一款适合你的游戏。

以充满神秘感的都市传说为主题的人气恐怖AVG《流行之神 警视厅怪异事件档案》(以下简称《流行之神》)将会在PSP上登场。游戏除了保留PS2版本的主干外，还会加入不少新的要素。

什么是《流行之神》

《流行之神》是PS2上一款描写"都市传说"这种有可能发生在我们每个人身边的恐怖故事的AVG，游戏的最大特点在于每一个章节玩家都可以采取"科学"及"灵异"两种思维方式去加以理解，随着玩家的思维方式不同，故事的发展也会呈现出两条主线。游戏的音乐、事件插画以及恐怖气氛的营造都非常出色，是一款非常值得一玩的恐怖类文字AVG。

PSP版本的主要变更点

来自《流行之神 警视厅怪异事件档案 携带版》开发成员的声音。

这次大家可以在PSP上玩到《流行之神》了。由于平台改到了掌机上，所以各位玩家可以在电车上享受到本作的魅力，当然如果你是追求恐怖感的玩家的话，也可以把PSP拿到诸如地下室这种能够增加恐怖感的地方来玩（笑）。游戏中还会追加许多PS2版本所没有的事件CG。因此我们想不管是第一次在PSP上接触《流行之神》的新玩家还是已经已经玩过PS2版的老玩家，都能在PSP上体验到新鲜的感觉。

追加大量事件CG

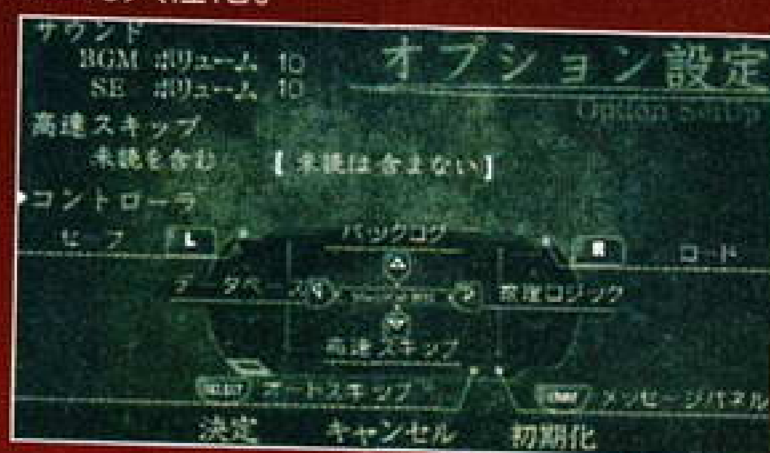
将剧情的气氛烘托得淋漓尽致的插入CG插画是本游戏的一大魅力。在最新的PSP版中，几乎每一个章节中都会追加由担任人物设定的菅原健精心绘制的全新CG。



◀新追加的CG数量将会超过30枚

便捷的快捷键设定机能

游戏中允许玩家自由设定滑杆和L/R键的功能，一些诸如快进，对话回溯等的机能也将更为人性化。



《流行之神》故事情节及系统简介

剧情 4个主要章节及多个隐藏剧情

主要人物

游戏中的主要登场人物是在警视厅任职的风海纯也以及和他一起同属警察史编纂室的同事们。玩家将会在和他们一起解决发生在他们身边的各种事件的过程中了解到隐藏在各种都市传说背后的谜。此外在每个章节中也会出现许多与剧情相关的个性丰富的角色。





犬童兰子

警察史编纂室的负责人，也是风海等人的上司，平时几乎看不到她工作，但常常会在某些特定场合表现出她不同于常人的知识，是一个充满神秘感的女性。

主人公 风海纯也

警视厅搜查一课的警部补（后被调往警察史编纂室），随后便接二连三地遇上了各种常理无法解释的神秘事件。

小暮宗一郎

风海的搭档，胆子有点小但内心非常热血，看上去像一个经验丰富的老警官，但其实是一个27岁的王老五。









在游戏中还会出现许多帮助风海解决事件的人物

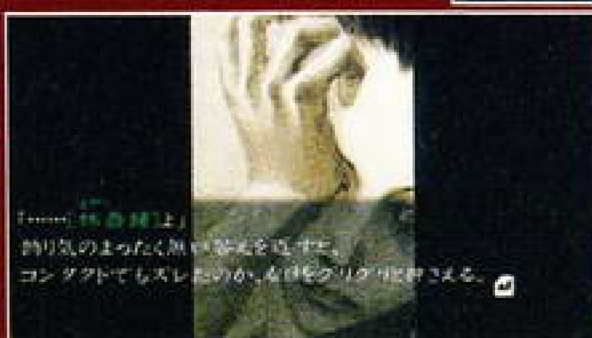
剧情简介 第零话《连锁短信》

由一条短信开始的恐怖故事。

这是风海纯也在被调入警察史编纂室之前的事。那时的风海还只是一个没有什么事儿的警部补。有一天，他的手机上收到了这么一条短信："我目击到了连续杀人犯，请回复我你的电话号码。"这条古怪的短信引起了他的注意，于是风海便在回复的短信中写上了自己的电话号码。没多久，电话铃声响了起来，电话另一头是自称是短信发出者的女性，他告诉风海，连续杀人犯的名字叫"服部江利沙"……



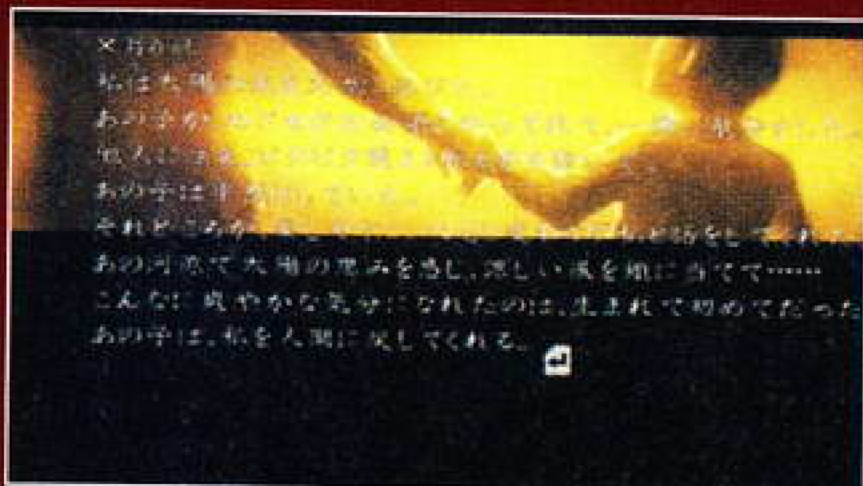
▲连续杀人犯的目击者川原美雪，国民级的大人气偶像。



◀另一名目击者林奈绪，一直在试图阻止连续杀人事件的发生。

支线剧本《突然失踪》

市内发生了多起儿童诱拐事件。向受害人的母亲询问事件经过的风海得到了一些来自犯人的神秘讯息。而目击诱拐事件的少年则告诉风海：犯人并不人，而是“鬼”……



第2话《鬼》

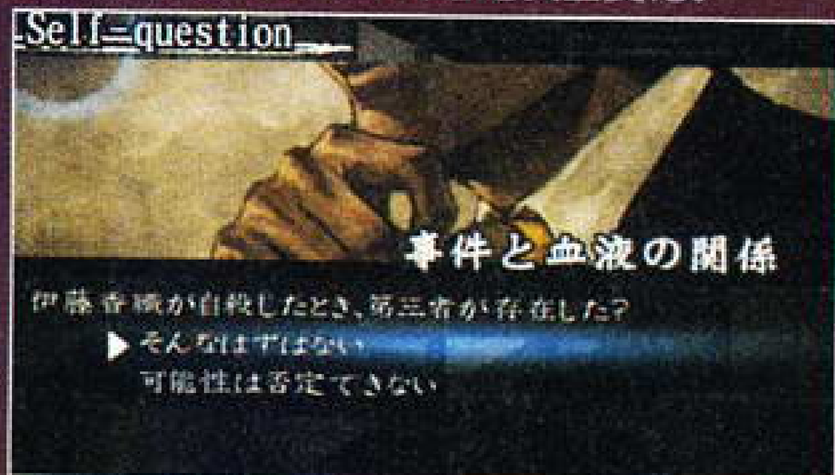
就读于狗山高校的间宫裕香和她的朋友一起对学校中蔓延的传闻展开了调查。但一场突如其来的大雪将整个学校和外界隔离起来，这时让人不可思议的事件发生了：学校中的学生一个个开始消失……



系统 4大系统帮助你解开事件的真相

1 自问自答

随着剧情的推进，玩家将会对之前事件中的线索进行自问自答式的推理，随着玩家选择的选项就会得出不同的最终结论，而接下来的剧情则会根据最终的结论发生变化。



2 courage point

玩家在选择游戏中的某些特殊选项时需要耗费courage point。每一话中玩家可用的courage point数量都会有所不同，如果不加节制地使用就会出现一些故事后期的选项无法选择的情况。因此在遇到这种选项时就需要玩家更加小心。



▲需要消耗courage point的选项会有标记表示出来。并且玩家在上一次游戏中已经选择过的选项会附有一个“济”的字样。

3 推理逻辑

以得到的资料以及各种关键词为基础，结合本章节中登场的人物和年龄等信息对本章节的事件脉络进行整理归纳的模式，每个章节的最后都会出现。并且玩家归纳得是否正确也会对本章节的推理评价产生影响。

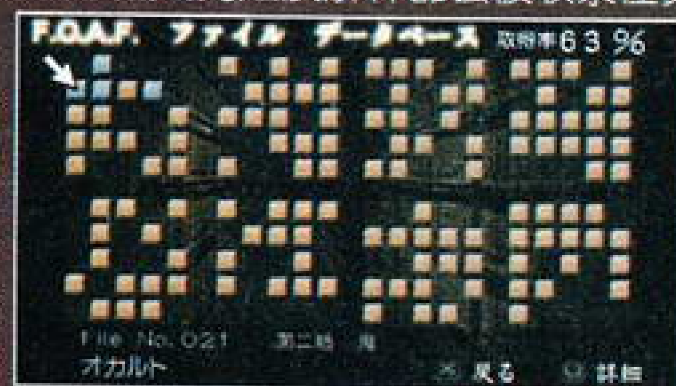


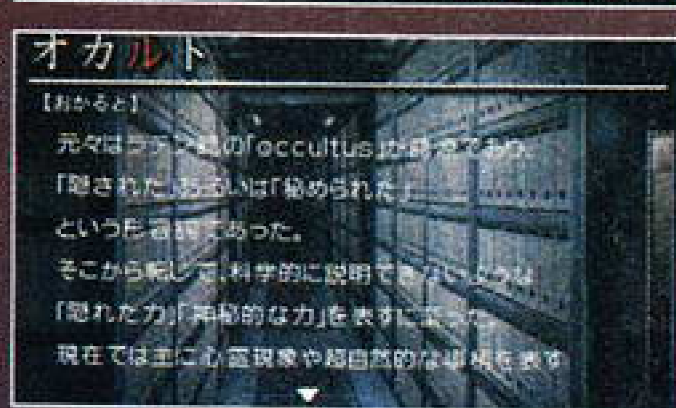


▲会话中以绿色字体标出的部分就是关键词，然后在推理逻辑中的空格中填上关键词就可以完成推理。

4 资料库

在游戏中出现的各种都市传说、怪谈、民俗学、法律等相关词汇及解释都会被收录在资料库中。玩家在游戏中可以随时在这里进行查阅。资料库中的条目数量不少，要想收集完整也不是一件容易的事。





▲游戏中出现的词汇都会被记录在F.O.A.F FILE中。

文 雷伊

PSP 怪物猎人 携带版

◆Capcom◆ACT◆预定2005年12月1日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
モンスターハンターポータブル

MONSTER HUNTER PORTABLE

《怪物猎人 携带版》的发售日目前已经定在了今年12月1日，它的发售将为PSP打响年末商战的第一炮。通过之前的几次介绍大家应该已经知道，这款移植自PS2版《怪物猎人G》的作品将会增加很多全新的要素，这样一来，玩家就可以体会到凌驾于原作的爽快感和满足感。最近，Capcom又宣布了该作品与稍后发售的PS2版《怪物猎人2》之间将会有联动要素存在，通过联动，玩家将会获得更为完整的游戏乐趣。

飞龙

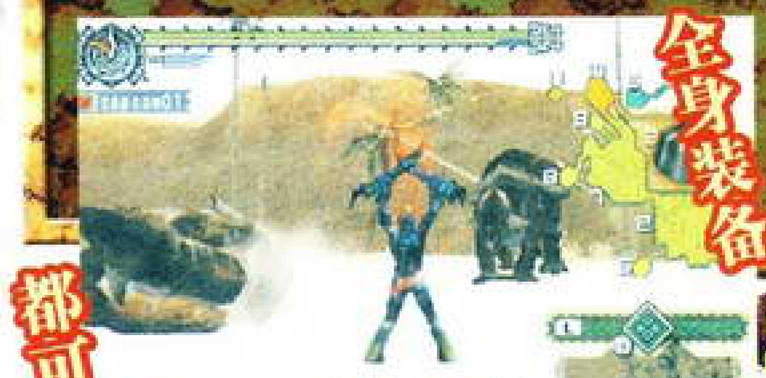


这条长着巨大双翅，通身漆黑的飞龙是本次《怪物猎人 携带版》中新增的怪物，这只庞然大物看起可不怎么好惹。在一般情况下，这条新增加的飞龙只会出现在PSP版的本作中，不过只要通过与PS2版的《怪物猎人2》进行联动，玩家同样可以在PS2版的《怪物猎人2》中来和它一较高下。通过联动能够挖掘到的新要素还有很多很多，有条件的话大家到时候一定要亲自试试哦！

全身装备都可进行调整

在本作中，玩家可以对身体各个部位的装备进行调整，这样就可以搭配出各种相当具有协调感的套装，令战斗更能体现出玩家自己的风格与喜好。

全身装备都可进行调整



▲在巨大的BOSS面前可以灵活躲闪。

◀ 轻量级的套装在攻击力方面会有所保证吗？

兰波斯套装



以初期怪物兰波斯为主题的套装，看上去应该是轻量级的装备，能发挥角色速度方面的优势。由于行动灵活，因此对于一些体型巨大的BOSS，完全可以采用边打边逃的战术。



岩龙套装

◀手中的武器看起来像一面巨大的盾牌，实际上却是一架弓箭发射器。其填装的弹药会有特殊限制吗？

坚若磐石的套装，浑身看上去就像矿石般闪烁着耀眼的光芒，在攻击力和防御力方面都非常出众。不过相对的，在速度方面和灵活程度方面就应该会差一点了。

◀在丛林中与凶猛的史前怪物展开战斗是游戏的一大乐趣。

两位婆婆



两位双生婆婆是和本作中的新要素息息相关的人物。其中戴着红色头巾的是商人婆婆，从目前的情报中可以得知，她将是《怪物猎人 携带版》和《怪物猎人2》之间进行联动的关键人物；戴着绿色头巾的是猫婆婆，玩家可以从她那里雇佣到在艾鲁厨房工作的伙计。

新要素“艾鲁厨房”系统判明！

从猫婆婆那里雇佣到艾鲁后，就可以让它们在艾鲁厨房中为你制作各种美食了。可以雇佣的艾鲁的数目会根据任务的进行状况而发生变化，最多可以雇佣5只。随着艾鲁数目的增多，食材的档次就会提高，奉献给你的美食也会更加豪华。

分配任务

首先要对雇佣来的艾鲁们进行任务分配，让它们担当各种不同的角色，每只艾鲁似乎都有等级设定，甚至而且还有各自擅长的食材，设定得相当细致。

アイルーシフト	
ファー	食事係
ギルバート	食事係
ピート	食事係
パトリシア	食事係
ミーシャ	食事係

◎選択 ⊗キャンセル

◀在这个菜单画面中，玩家可以对艾鲁进行任务分配。

做饭



▶选择好两种食材后，艾鲁就会正式开始做饭了，食材的组合可是很重要的哦。如果食材组合得当的话，就会提高猎人们的能力值，反之则会降低能力值。

▲猎人的攻击力得到上升，看来这顿饭味道不错。

编 雷伊

CARAKURI カラクリ

作为Tecmo在PSP上的第一款作品，《机关》不仅在玩法上有不少新颖之处，在世界观的设定上也非常吸引人。操纵着俏皮的裘克尔在有着悠久历史的古老遗迹中展开冒险时，玩家可以深深感觉到裘克尔们的可爱与遗迹的神秘沧桑之间形成的鲜明对比，而毫无无疑，这种鲜明的对比会让游戏变得更加与众不同，更加让人难忘。

PSP
机关
◆Tecmo◆ACT◆预定2005年12月15日◆日版
◆1人◆500KB以上◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
カラクリ

游戏画面中的信息解说！

也许细心的玩家已经发现，以前我们在为大家介绍这款游戏时，游戏画面左方都是空空如也，并没有包含一些相关的状态信息，这也是由于当时游戏的开发度并不是很高的关系。而现在，这款游戏的开发度已经高达85%，所以制作方给出的画面都已经和实际游戏时没有多大区别了。现在我们就一起来看看这次新公布的"准决定版"画面左方的状态信息分别代表什么含义吧。

体力
和一般动作游戏类似，用心形来代表主人公纳特的体力。当然，体力变为0时就会Game Over。

部件
代表合体成"援护机关"时所需要的部件数，三种颜色分别代表三种不同的部件。

裘克尔情报
表示裘克尔的阵形和其他状况，圆盘外围由五个点组成的横线、圆圈和竖线分别代表三种阵形，而圆盘中央的圆圈则代表裘克尔们的状态。



各阵形动作总结！

纵队 过肩摔

圆队 踩

横队 回转

新遗迹公布！



建立在死火山山腰上的城塞都市，巨大的齿轮是镇上的动力之源。

新援护机关公布!

Tecmo在不断放出该游戏的新情报时，几乎每次都会公布一款新的援护机关，看来游戏中援护机关的种类一定是相当丰富的。这次我们要为大家介绍的援护机关有些类似于单轨列车，从公布的情报来看，它应该可以说是目前所公布的所有援护机关中最让人激动人心的了。

在遗迹中有时会发现一些轨道，要想依靠主人公自己的力量爬过去可是非常危险的，这时就需要借助援护机关的力量了。变身成单轨列车后，玩家甚至可以在迷宫中玩上一把类似于赛车游戏的迷你游戏，十分刺激。





▶有的时候，轨道的前方会出现断层或障碍物，这时玩家就必须按×键跳跃来躲避它们。



◀▼在乘车前进的途中，有些敌人也会来骚扰主人公，按下□键就可以丢出炸弹将它们消灭。





新公布敌方角色一览

皮克尔

◀头上长着尖刺的机关机器人，要对付它，靠圆队的"踩"肯定是不行的，还是变成横队对它发动回转攻击吧。



皮克斯



▶身体周围长满尖刺的机关机器人。当然，如果用横队的回转攻击对付它肯定只会自讨苦吃，还是变成圆队从上方把它踩扁吧。

斐艾尔大佐



执著地对裘克尔们展开攻击的人物。作为军人，他非常精通古代遗迹的秘密。虽然在军中身居要职，但却在背地里偷偷地聚集着私人势力，企图颠覆国家政权，是个不折不扣的野心家。

活门马修&帕克





▲活门马修的体型巨大，而且攻击方式也很让人头痛。它会发射出一种名叫"帕克"的炸弹，如果帕克爆炸的话那就会给我方造成很大的伤害，所以玩家最好在它们爆炸前先将它们投向活门马修，让它自食其果吧。

编 软饼干

WRC

世界拉力锦标赛简称WRC，熟悉该赛事的玩家一定都知道，该赛事与赛道上的赛车有很大的不同。他要求参赛的各支车队转战世界各地，迎接各种复杂路况的挑战，包括砂石、冰雪、泥泽、雨地等。赛车驶过时飞溅起的尘土和泥水、华丽的甩尾动作，与赛车近在咫尺的接触，这一切都构成了WRC赛事无法比拟的独有魅力。今天就让我们通过这款惟一经过WRC举办方授权的同名游戏来感受一下这项运动的独特魅力吧！



PSP 世界拉力锦标赛
◆SCE/Traveller' S Bruise◆RAC◆2005年内
◆美版◆1～8人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
World Rally Championship

真实世界中的WRC

要充分体会到WRC赛事的乐趣，我想大致了解一下它的情况和规则是必须的。那么下面就由我来为大家做一个简单的解说。

世界拉力锦标赛的全年赛事共划为14站，分别在14个不同的国家举行。赛事分为两部分，在上半年赛季结束之会有约一个月的休息之后再进行下半年赛季，各车队可以对车辆与车手做重新调整。

WRC可说是所有赛车项目中最严苛、也最接近真实世界的一种比赛，因为所有参赛车辆都是以各大汽车厂商年产量超过2500辆的量产车种为基础研发制作而成的，并且对赛车改装后的尺度、重量、以及排量、功率等都有严格的限制。

比赛依据赛车的不同将它们分为原厂组和改装组，然后再根据排气量的大小，这样参赛车就被分了为8个组，分别进行比赛。每一站的比赛各组取前六名，分别得到10、6、4、3、2、1的积分，车手所得积分可成为车手本身及车队年度积分。



▲WRC中的常胜将军雪铁龙车队


▲技术先进的三菱车队



▲老牌劲旅——标致车队


▲曾经的王者——富士车队

WRC每一站比赛分为3个Leg，通常每天为一个Leg。赛程规划大多在1500公里，其中分为SS(Special Stages)路段与RS(Road Section)路段两种。SS(Special Stages)路段就是在封闭管制的路段上进行竞速。不同的SS路段间通过RS(Road Section)路段相连接，通常RS路段就是一般的道路，因此速限必须遵守比赛当地的交通法规，也就是和一般道路用车一样，不能超速违规。

与一般的场地赛车(如F-1)不同的是，WRC的比赛时采用出发顺序，即依照一定的规则，选手们是按一定的时间间隔先后出发的。因此很少会出现其他赛事中你追我赶的场面，你所要做的就是好好完成自己的赛段就可以了。



福特车队2006年的秘密武器▶

游戏世界中的WRC

出色的画面表现

作为系列的传统，"《WRC》系列"一直以来都以几近真实的游戏画面而著称。这一传统自然也延续到了PSP版的《WRC》上，整个画面看上去清晰干净，细节表现十分到位，给人一种很舒服的感觉。

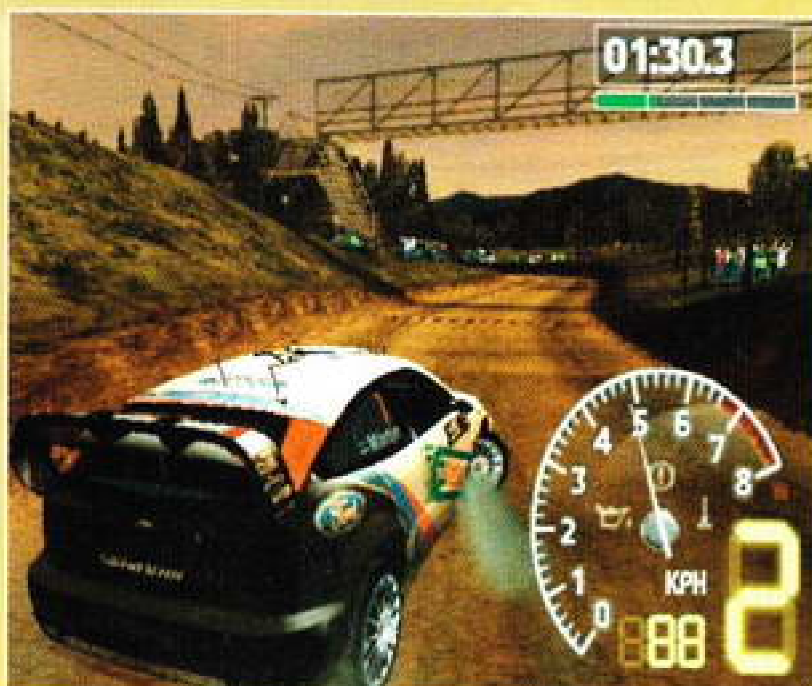


详尽资料全收录

作为经过官方认证的游戏，在资料的丰富程度上自然是毫无疑问的。无论是车手、赛车、还是赛道，你能在游戏中玩到的一切可以说和现实中的比赛别无二致。

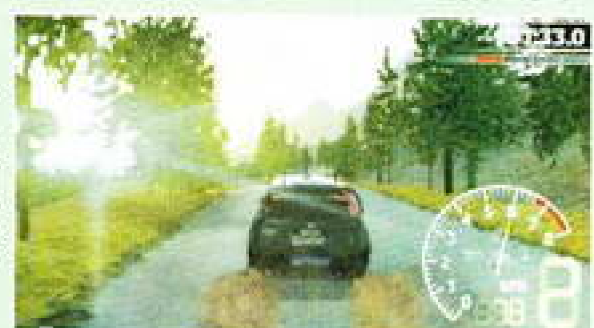






简单易懂的操作

针对掌机的特点，PSP版的《WRC》特地简化了游戏的操作难度。这可能让很多系列的老玩家十分不满，认为这样会降低游戏的专业性。不过考虑到掌机自身的特点和玩掌机时所处的环境，这样的改动还是合情合理的，因为只有这样才能让你无论身处何地都可以轻松应对，获得游戏的乐趣。

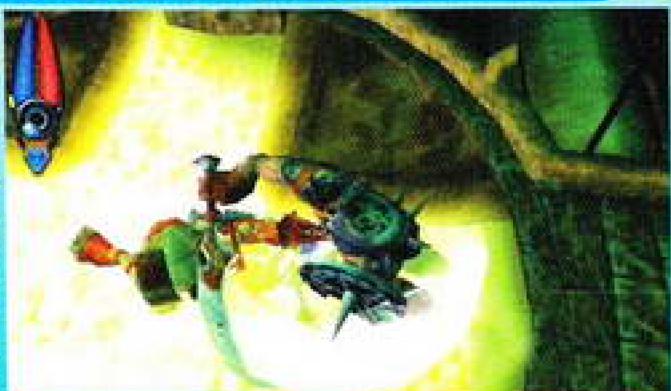


未名传奇 英雄代码

还记得今年春天发售的《未名传奇 刀锋兄弟会》吗？这款由Sony Online Entertainment发售的游戏在当时可算是一款原创的大作了，引来无数玩家的追捧。龙与地下城的魔幻风格、经典的A·RPG游戏方式，一切的一切都让我们仿佛感受到了当年在玩家用机版大作《博德之门 暗黑联盟》时的美好感觉。现在Sony Online Entertainment正式公布了游戏的续作《未名传说 英雄代码》，从目前公布的资料来看制作人员确实在用心雕琢这个游戏，很多新的想法在前作的基础上被加入进来，以使游戏的各个方面显得更加完美。下面就让我们一起来看一看到底有哪些改进吧。

PSP
未名传奇 英雄代码
◆Sony Online Ent.◆A·RPG◆2006年第一季度
◆美版◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
Untold Legends: The Warrior's Code

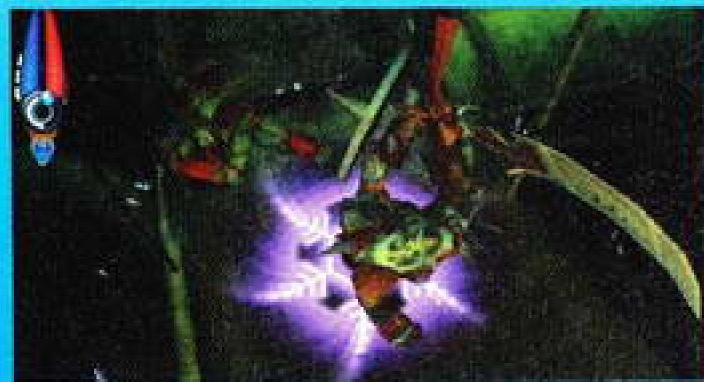
改进一 更加丰富的角色选择



在角色选择画面里一共会有五个不同的人物供你选择，比上一代多了一名角色。他们都各具特点，截然不同。如守护者就是一个彪形大汉，擅长武器攻击和一些范围魔法。游侠则是一个具有高移动力的远程武器使用者。盗贼则擅长潜行和匕首，悄悄地给予敌人致命打击然后安全撤离。当然还有武力很弱、却拥有极其强悍魔法能力的信徒和运用轻武器和诅咒来打击敌人的贪婪者。

改进二 更加细致的角色编辑系统

本作的角色编辑系统得到了进一步的强化。在选定角色职业后，你可以对角色的外貌特征进行细节上的调整。游戏提供了48种不同的皮肤，大量的发型和颜色以及相关的内容可供选择。



改进三 全新的战斗和魔法系统

主角的的战斗形态是分为两种形态的：一是变形形态，此时主角们变身为怪兽，各项能力大幅提升，当然这种变身状态是必须满足一定条件才可以使用。二是普通形态，此时就要小心翼翼地进攻，用最小的代价换取最大的收获。新加入的“机会攻击”系统十分有趣，游戏中敌人在连续攻击你的时候，会有可能出现失误，此时他们破绽大露，你就可以进行选择，是使用大型攻击重创对手，还是脱出战斗区域以避免更大的危险，一切都由你根据实际情况来作出决定。

魔法系统也有很大的改进，共有12类。它们相互独立，互不影响。也就是说一开始你可以选择任何自己喜欢的魔法进行学习，自由度非常高。



改进四 更加精美的游戏世界

游戏制作者不光在游戏的内容上作了认真的改动，图像技术上同样取得了很大的进步。新的粒子系统和动态光源效果的加入，让整个《未名传奇》的世界看上去更加美丽，人物也更加饱满。同时游戏还增加了一种俯瞰的视角，让你更加容易地掌控全局。更值得一提的是本作中的地图不再像前作那样是由系统



随机生成的了(这样很容易让地图看上去缺少重点)，而是由设计师专门设计而成，使之更加具有合理性和挑战性。

STAR WARS BATTLEFRONT II

伟大的《星战》，不朽的名作。我想这部作品在欧美的地位就好比《西游记》在中国的地位了吧，成为一种现象、一种文化而代代相传。这么多年来《星战》的热潮就从来没有退却的迹象。托电影的福，《星战》的游戏也是出了一部又一部，各大游戏平台无所不在。这不，PSP版的《星战》也要推出新作了，就让我们一起来先睹为快，看看这款掌机版的《星战》能带给我们一些什么新的体验吧。



PSP
星球大战 战斗前线II
◆Savage Entertainment／LucasArts◆A・RPG◆2005年10月31日◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆价格未定
◆推荐玩家年龄：13岁以上
Star Wars Battlefront II

全方位的星战体验

想必看过《星战》的玩家都知道，在《星战》的世界里有多方势力的存在的，它们的之间的关系错综复杂，因此才构成了《星战》史诗般的剧情。俗话说得好："萝卜青菜，各有所爱。"不同的玩家一定都会有自己钟爱的不同势力吧。所以为了满足大家的这种需求，游戏中你将可以使用原著中主要的四大势力，即帝国军、商业联盟、反叛军和克隆人部队，来一次全方位的星战体验。感受那些在电影中无法体会的剧情，大家对此一定非常感兴趣吧。





丰富详尽的星战内容

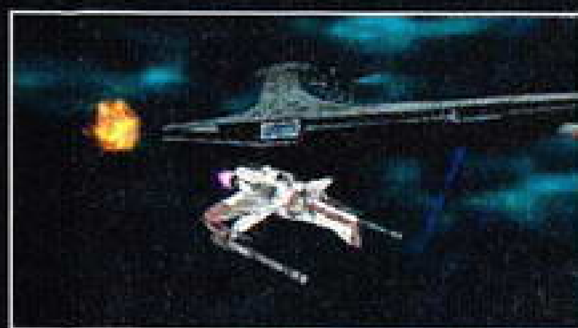
魄力十足的星际战舰、威力强劲的战斗武器、奇形怪状的外星生物、个性鲜明的英雄们，这一切共同构成了《星战》独一无二的魅力，缺一不可。感谢PSP的强大机能，这款掌机版的《星战》游戏竟然可以做到同它的家用机版一样丰富的内容，以上所说的内容一个都没有少。这可是个很了不起的工作。要知道UMD碟的容量毕竟比DVD还是小上很多的啊！

针对掌机的体贴设计

首先是游戏中的地图进行过重新平衡：难度过大的地图被调整的容易一点；面积过大的地图被调整的小一点点；需要过多战斗单位出场的地图也被调整过，以保证游戏的流畅度。



其次就是三个PSP的独有模式，让你可以随时拿起PSP，玩上一会，然后关掉机器。其中"袭击者"是类似于多人游戏中夺旗模式，不过是把要拿的东西由其置换成了各类物资和等待救援的战友。"执行者"是要求你带领帝国的军队到各个星球上去消灭当地的土著居民。"暗杀者"中你将扮演一名刺客，在大军之中刺杀特定的目标。



万众瞩目的“《横行霸道》系列”最新作，PSP版的《横行霸道 自由城故事》经过大幅的延期，终于要在本月的24号发售了，想必到时又将带动北美新一轮的PSP发卖高潮吧。相信大家拿到这辑《掌机王SP》的时候，可能都已经玩上这个游戏了吧。那么这篇关于游戏的介绍，我就不在诸如故事、系统上浪费笔墨了，这些大家拿到游戏后自然会有所体会。文章的重点就给大家说一说该系列有史以来第一次实现的多人对战模式吧。

Grand Theft Auto Liberty City Stories

编 软饼干

PSP 横行霸道 自由城故事
◆Rockstar Leeds/Rockstar North◆RPG◆2005年10月24日
◆美版◆1～6人◆记忆要求未定◆价格未定
◆对应周边未定
GTA: Liberty City Story

自由至上

就如该系列游戏一直标榜的那样，自由是游戏的最大特色。单人模式是如此，多人模式也不会例外。因此就造成了该游戏的多人模式区别于其他多数游戏中多人模式的特点，那就是你面对的是一个完全开放的大地图，单人模式里你可以去的地方多人模式同样可以去，不像其他游戏中你多数情况下是被限制在一小块区域内活动的。同时你在单人模式中可以做的事多人模式里同样可以做到。



丰富的人物选择



游戏中一共会有多达60名的角色可供在多人模式里选择，同时还有同样多数量的服装等着你去发掘。不同人物之间可不只是样子不同，在人物的属性上也是有差别的哦，有时候强弱之分还是很明显的。当然这些人物和服装不是一开始就都可以选择的，基本上来说你要通过不断地深入进行单人模式，来获得这些隐藏要素。

特别之处



这里所说的特别之处是指同玩游戏的单人模式相比的不同点，主要说来有两点：一是速度的重要性，单人模式里你可以停停走走，理个发、吃顿饭之类的。这在多人模式里可不行，由于对手的存在，你不迅速行动的话，就会很轻易地被干掉。二是多人模式下的武器不再是需要到商店中购买，取而代之的是散布在各个地方等你去拾取。从手枪到火箭筒应有尽有，看来熟悉游戏中武器的散布位置将是制胜的关键之一。



多种方式选择

多人模式下一共有7种游戏方式可供选择。知道具体玩法的有“自由城幸存者(Liberty City Survivor)”和“收取保护费(Protection Racket)”两个。前一个的玩法很简单，游戏的一开始所有的人会被随机放在自由城的各个不同的地方，然后就是寻找队友、歼灭敌人的过程了。后一个的玩法则更具战略性，参加者被分为两队，然后随机被分配保护汽车专卖店里的汽车或是冲进去破坏汽车的任务，对抗性非常强。至于如何完成任务，则完全取决于玩家的想象力了。





WWE(World Wrestling Entertainment)中的比赛和我们通常概念中的摔跤是有很大不同的，比赛的竞技性已经退居二线，娱乐性才是此类比赛的重点。就连比赛中的选手都会有不同的身份划分，英雄和反派，这样比起赛来就好象在表演一部跌宕起伏的剧情电影一般，难怪WWE在世界范围内越来越受欢迎。现在每星期WWE有近5亿的观众。THQ作为制作"《WWE》系列"游戏的老牌厂商，此次为我们带来了全新的PSP版的《WWE》，让我们随时可以体验到这个堪称世界运动娱乐最高峰的运动的魅力。

PSP **世界摔跤联盟 2006**
◆THQ◆SPG◆2005年12月5日
◆美版◆1～4人◆记忆要求未定◆价格未定
◆对应周边未定
WWE SmackDown! vs. RAW 2006

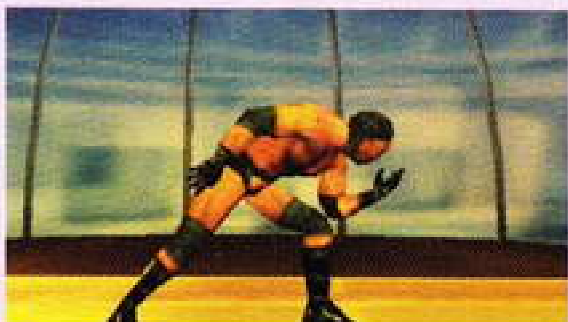
PSP版《世界摔跤联盟2006》的两大卖点

卖点一 完全继承PS2版的内容 让你在掌机上得到家用机版的体验



PS2版中的所有模式都会在PSP版中得到保留，包括大受欢迎的职业模式和人物创造工具。不过更让人惊喜的是游戏的画面竟然也得以大部分的继承，简直漂亮极了。制作人员说惟一进行了简化处理的只是远处的观众而已，选手和场地看上去将和PS2版别无二致。

不过要说差别也还是有一点点的，一是操作上，由于PSP上少了两个键，操作上自然会有一些变化，但相信大家很快就可以适应的。二就是解说，由于要最大限度地保留画面的质量，而UMD碟的容量有限，所以PSP版的《世界摔跤联盟2006》将不会有解说。不过考虑到这种比赛中解说一向是可有可无的装饰，我们倒觉得用它来换取更好的画面质量是一件很好的买卖。



卖点二 与PS2版联动 体验乐趣一刻不停



如果你还在犹豫到底是购买游戏的PS2版还是PSP版，那么让我来告诉你，那就是两个都买。因为通过两者之间的联动，你可以将游戏的乐趣一刻不停地进行下去。比如说你正在家中玩PS2版《世界摔跤联盟2006》，但上班的时间到了，此时你就可以通过PSP让游戏得以继续，这样就不用浪费在路上的时间了。而等你回到家中后你又可以将PSP中的数据重新传回到PS2中。

另外两个版本的游戏之间还支持如人物、奖杯、物品等内容的互相传递，这样实际上只需要完成某一个版本的游戏就可以了，是一个很体贴的设计。





Yggdra Union
ユグドラ・ユニオン
~WE'LL NEVER FIGHT ALONE.~



文 铭风

GBA 尤歌朵拉同盟
◆Sting◆S・RPG◆预定2006年春◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
ユグドラ・ユニオン

《约束之地 利维艾拉》这款WSC末期的RPG以其另类的系统和玩法、富有特色的幻想世界观和动听的音乐而被众玩家所称颂。而不久之后移植GBA更是让其被更多的玩家所喜爱，同时也让制作公司Sting在众多玩家心目中留下了深刻的印象。现在，Sting又为所有的GBA玩家献上了一道全新的大餐。我们这里要介绍的这款新作《尤歌朵拉同盟》保持了《约束之地》的特色，其独特的玩法和出色的音画效果定能深深吸引你。

游戏的故事

位于大陆中央的"范特洁尼亚王国"由继承了众神之血的王族所统治着。由于多代贤明君王的治理使王国繁荣而安定。然而到了第31代国王奥鲁汀的时代，却受到了废除先帝，近几年内势力急剧扩张的新生王国——"布隆基亚帝国"的年轻皇帝加尔卡撒所率领的精锐部队的侵略。在帝国军压倒性的攻势面前，王国军败仗连连。失去了广大领土，人民惨遭蹂躏……最终，国王倒下了。

期间，有一名少女从陷落的王都帕鲁蒂娜中逃了出来。她的年龄大约十六、七岁，稚气未脱的她手中却紧握着一把剑。那是只有历代国王才能继承的圣剑"古兰・塞凄利昂"……相传是开国英雄所用的传说之剑。

少女的名字叫尤歌朵拉・尤莉儿・阿鲁多华尔兹。带着王国最后的希望，她抵达了大陆南端的边境。并且，同结识的盗贼王米兰诺一起，拉开了解放祖国的战斗序幕……

用一枚卡片来决定战局的战略RPG！

战略1 战斗的流程

进入战斗后，首先是进行1次攻击或者反击。而在接着的白兵战中玩家可以自由设定我方的行动，可进行攻击或使用必杀技。

白兵战



◀能够选择各种战法，根据敌人的状况来选择合适的作战方式一口气攻击。此外在满足条件的情况下还可用必杀技攻击。

突击



▲与同伴组成阵形开始攻击。行走、斩击等充满速度感的动作是游戏的魅力所在。

反击



▲接着敌人会进行反击。在最初的突击中打倒对方首领的话可防止反击。



▲战败的单位士气会减弱，当士气减为0后就让敌人在地图上消失了。



盗贼王米拉诺

以诺露因峡谷为根据地的盗贼团的首领，拥有“银狼米拉诺”的别号。是个以“我的敌人由我决定”作为行动准则而活跃的义贼。人望很高，有着众多的追随者。



焰帝加尔卡撒

新生的“布隆基亚帝国”的年轻皇帝。在用武力废除了先帝夺得权利后，将帝国变成了一个独裁的军事国家。



公主尤歌朵拉

“范特洁尼亚王国”的公主，王族的惟一幸存者。带着历代王族祖传的圣剑逃离了陷落的首都，来到了大陆南端的诺露因峡谷。

战略2 移动力分配



军队的总移动力可自由分配给各个作战单位。可根据关卡来决定让单个作战单位突前还是全体进军。某些单位还拥有可以越过敌人进行直线行军的特性。

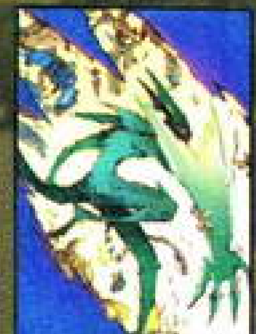
战略3 编排阵行



触发战斗之前，要事先在地图上编排阵形。以能够指挥作战的领导单位为中心配置同伴。根据领导角色的不同，会有+形和×形等形态各异的阵形。作为指挥官的你可要动一番脑筋了。



回合最初要选择卡片



在回合最初选择卡片，根据卡片的不同，军队的移动力和攻击力，还有必杀技等都会产生变化。此外，所持有的卡片数量就等于可以行动的回合数。当卡片用完后就会GAME OVER!





王牌特性

分为剑和弓等卡片，当卡片类型和领导所用的武器种类相同时，可使能量槽上升，使用技能。

力量

和战斗胜利后敌人士气下降的量相关。获得压胜的话能使敌方的士气大幅度下降。

技能

战斗中能量槽蓄满后可以使用的必杀技的种类。全部有30种以上，威力都极大。

移动力

自军一回合可移动的格数，在广阔的地图上使用移动力高的卡片吧。









文 LIKY

ポケモン不思議のダンジョン ポケモン不思議のダンジョン



NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队

◆Nintendo◆RPG◆预定2005年11月17日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定

ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队

GBA 口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队

◆Nintendo◆RPG◆预定2005年11月17日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线

ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队

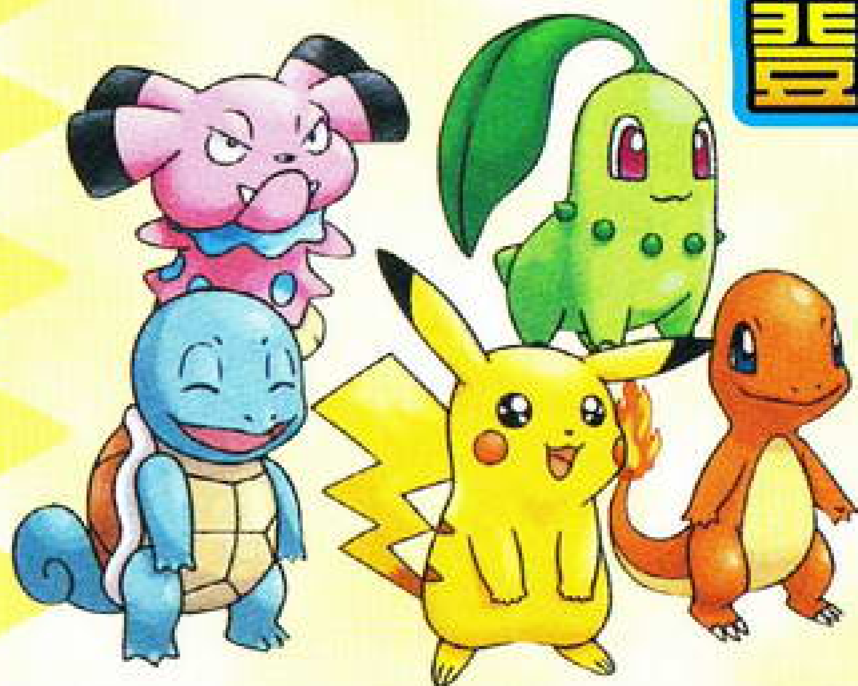
GBA版和NDS版的《口袋妖怪不可思议的迷宫》很快就要发售了，真是令人期待啊，结合了《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》要素的这两款作品到底会给我们带来哪些惊喜呢，在25辑的"前线"中大家应该大致了解了一些，这次，我们就来更深入了解一下游戏更多的魅力吧。

来到不可思议世界的主角



我们的主角本是一个精灵训练员，某一天，因为某种不可思议的力量，突然变成了一只口袋妖怪，来到了不可思议的迷宫世界。这个世界正遭受着各种自然灾害的侵袭，口袋妖怪们都处于苦难之中，为此，口袋妖怪们成立了专门的"救助队"，来解救深处各种危难中的同伴们，我们的主角当然义不容辞地加入到救助队中。

登场的妖怪超过380种



相信很多人都想知道，本作到底会有多少口袋妖怪登场？现在答案出来了，登场的妖怪超过380种，这个阵容够强大吧。大家知道，GBA版的几款正统《口袋妖怪》作品中登场妖怪的总数是386只，所以本作很可能会将这些妖怪全部收录，甚至我们还可以期待，说不定厂商还会加入什么新的隐藏妖怪呢！难保Chunsoft不在游戏中加入《西林》中的玛姆鲁，或者西林的同伴库帕呢？（笑，无责任猜测。）



冒险的据点——口袋妖怪广场



在救助口袋妖怪的行动展开之前，主角要进行一些必要的准备活动，比如购买道具、查看救助公告、招募同伴等等，而口袋妖怪广场正是这样的场所，这里可以说是冒险的根据地，下面就来一一介绍广场上的各种设施。



1 救助基地

这里是主角休息的地方，也可以说是救助队的据点，每隔一段时间，大嘴鸥都会送来口袋妖怪们的求助信以及各种新闻。



▶搭档妖怪菊草叶正在向主角介绍这个地方。

2 变色龙的商店

这里是变色龙兄弟开的小店，在这里可以购买果实等回复道具，还可以购买各种技能机器。



3 猫老大的银行

口袋妖怪的世界也有货币流通？那当然了，要不然那个贪财的喵喵可就没追求了。(笑)这个银行是喵喵的老大开的，讲究诚信，所以放心地存款取款吧。将大量金钱带入迷宫可是不明智的，因为在迷宫中被打倒了，金钱会变为0。所以进入迷宫前最好将多余的金钱存起来，那样在迷宫中被干掉金钱也不会损失太多。



4 袋龙的仓库

仓库是“不可思议迷宫”类游戏中不可缺少的设施，用来保存各种道具。在本游戏中，仓库的掌管者竟然是袋龙，难道他将主角的道具都保存到自己的袋子里面吗？





5 大嘴鸥的联络所

这里会收到各地口袋妖怪们的求助信，除此之外，这里还是跟联机通信密切相关的地方，玩家之间可以通过这个地方来通信相互救助。关于通信救助的方法在后面有详细介绍。



▲联络所门前的牌子上张贴着各地口袋妖怪们的求助信。

6 溶食兽的技能连结店

在这里可以将技能组合起来，形成技能Combo，这样在战斗中可发挥更大威力。另外，如果你的妖怪同伴忘记了某个技能，也可来这里，溶食兽会帮助妖怪同伴回忆起原来的技能。



7 胖可丁的同伴乐园

这里是救助队同伴们居住的地方，如果想招募更多的同伴，必须在这里为同伴们准备更多的居住地哦。需要注意的是，同伴们对居住地会有特别要求的哦。



8 幕下力士的训练所

在训练所里可以挑战各种口袋妖怪，适当提高自己的等级，这样在进入迷宫前可以获得一定程度的战斗力了。在GBC版《西林GB2》中，训练所只能将等级提升到LV5，相信在本作中，训练所也不会将等级提升太多。





全新的系统——技能连结



与正统的《口袋妖怪》游戏中的设定一样，本作中每只妖怪最多携带4个技能，当升级领悟新的技能时可以选择忘掉旧的技能。而作为“不可思议迷宫”类游戏，迷宫中的战斗是回合制的，所以通常情况下，每回合只能使用一个技能。但是本作新加入了一个系统可以让妖怪同伴一回合使用多个技能，这就是“技能连结”系统。





▲使用“技能连结”后，可以对敌人造成致命打击。

所谓技能连结就是将多个技能组合起来，形成技能Combo，这样便可在一回合使出多个技能，提高战斗力。实现技能连结的方法有两种，一种是在溶食兽的店里花钱进行，另一种是使用道具“连结箱”。



溶食兽的店

在溶食兽的店里花150元钱便可进行“技能连结”，当然也可以将已经连结的技能Combo分解开。（目前还不知道150元是一个什么概念，应该不算高吧？）

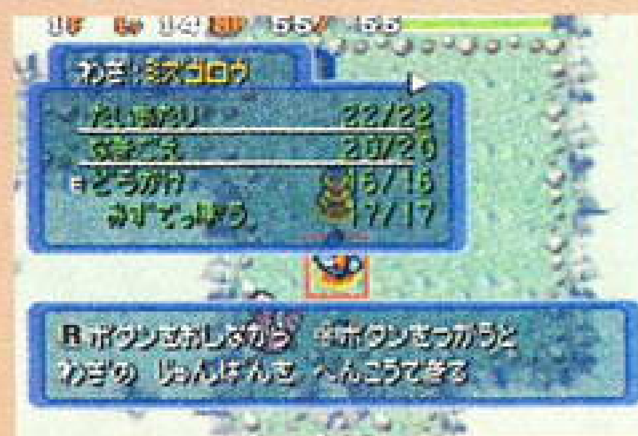


▶溶食兽正在向主角介绍自己的业务。



连结箱

“连结箱”可以在迷宫中找到，使用后可立刻进行“技能连结”，在迷宫中进行“技能连结”应该更有利于针对性地对付敌人吧。



▶“连结箱”的优势就在于能在迷宫中进行“技能连结”



增加同伴的方法



游戏中登场的380多只口袋妖怪都可以成为同伴，但是这些同伴的加入也是有条件的——必须先给他们安排好住处。在广场上的“胖可丁的同伴乐园”就是专门供同伴居住的场所，不过，安排住处并不是简单地弄出一块地就行，而是要开辟出一个适合同伴居住的环境，环境包括草原、山、河流等多种类型，有的同伴只能在草原居住，有的只能在山里居住，所以，只有先在这里为同伴准备好特定的居住环境，它们才会加入主角的队伍。



▲在迷宫中打倒了妖怪后，如果已经在“同伴乐园”开辟出了适宜他居住的环境，便可以收复他。



▲小哥特拉适宜的居住环境是“高山”，以后就让他住在这里吧。



被打倒了也不可怕——等待救助

在迷宫中如果不幸被敌人打倒了，身上的金钱会全部丢失，携带的道具会丢失一半，最麻烦的是，会被踢出迷宫，下次就必须从头开始了，这也是“不可思议迷宫”类游戏的传统了。不过，如果你周围有其他朋友也在玩这款游戏，你就可以请求他来救助你，如果救助成功，你会在迷宫中再次复活，而且道具、金钱全部保留。（这一系统最早出现在GBC版《西林GB2》中，广受好评，所以在本作也保留了。）





救助的流程



1 发送求救信

在迷宫中如果被打倒了，会出现“是否等待救助”的选项，选择“是”后，便可向你的朋友发出求救信。



2 朋友展开救助行动

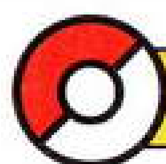
当朋友收到自己的求救信后，便可进入自己遇难的迷宫，到达遇难的地点便算成功救助，同伴也会获得道具以及“救助点”等奖励。



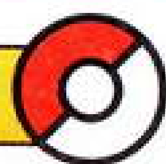
3 收到复活信

当成功得到朋友的救助后，便可从朋友那里得到“复活信”，这样自己便会从遇难地点复活，所有的金钱和道具都会保留哦。之后如果突破了这个迷宫，还可以向朋友送去“感谢信”。





灵活的通信救助方法



本作将会同时发售GBA版和NDS版，无论是GBA版与GBA版之间，还是NDS版与NDS版之间，或者是GBA版与NDS版之间，都可以进行通信联机救助，所以，救助的方式是很多样而且方便的。而且本作同样支持《西林GB2》那样的“咒文救助”，即使不能通信联机也可以达到救助的目的。

多种多样的联机通信方式





◀“咒文救助”可以让分隔很远的玩家进行互相救助。

文 铭风

MARIO KART DS

由任天堂众明星为主角的爽快竞速游戏“《马里奥赛车》系列”的最新作登场了。本作的最大卖点想必就是利用NDS的无线Wi-Fi通信机能而带来的对战乐趣了，下面就让我们来看看这次的最新作《马里奥赛车DS》吧。

NDS

马里奥赛车DS

◆Nintendo◆RAC◆预定2005年12月8日◆日版

◆人数未定◆自带记忆功能◆4800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

マリオカートDS



▶游戏的上屏是主要的游戏画面，显示的是拥有的道具和当前名次。而下方的触摸屏则是整体地图画面，通过触摸可切换地图大小。



▶和系列的前几作相同，本作中也有许多丰富多彩的关卡。

利用Wi-Fi通信和全世界玩家对战

使用任天堂提供的这项服务，玩家可和能够参与这项服务的全世界玩家进行对战。和你通信的对手的资料会储存在你的对手列表里。游戏的比赛规则可由玩家们自行决定，一次最多可四人进行游戏。相信这样的连机方式一定能让你有前所未有的感觉。

かみとば Wins 58 Losses 24

Fushimi Wins 17 Losses 34

♥タケ♥ Wins 91 Losses 53

◀对战开始前会显示玩家的资料，包括胜败次数。



■对战时车上会显示选手的标志。

▲只要有条件登陆网络，美国、日本等不同国家的人可以在一起比赛。

全新增加"任务模式"



在本次游戏中新增了任务模式。根据任务的要求和指定的对象竞速，或完成各种各样的任务。当过关时间达到一定程度或者完成一定量的任务后，就能获得隐藏的车。看来除了时间模式外又多了一个挑战的模式了。

◀ 顺序通过关卡中的轮胎门。



富有攻击性的新道具

作为系列的最新作，游戏增加了许多在系列中第一次出现的新道具。除了下面介绍的道具外，还有能够长时间冲刺的"黄金蘑菇"等能够一发逆转的道具。让游戏更加刺激。

墨鱼

放出墨鱼，让上屏展满墨汁。不过值得高兴的是下屏幕的地图还是正常的。





导弹





在一定时间内变身为导弹，可以将前方的赛车都撞倒。

众多老模式依旧保留

“时间挑战模式”和“战斗模式”作为系列一贯的特色当然被新作所继承。不过还是有很多新要素存在的，比如气球战中玩家可以用到麦克风等等。相信能让玩家感受到本作的新意。



◀时间挑战模式。选择赛道，然后看玩家跑完三圈所用的综合成绩，很富有挑战性。

▲气球战斗，将对方的气球全部摧毁吧。

▶太阳收集，收集关卡中散落的太阳。可撞击对手让其携带的太阳落下。

新增加的赛道

游戏中还新增了众多系列所没有的赛道，相信总赛道数也不会让玩家失望。

▼在阴森的夜间行驶，有幽灵会来阻挠你。

文 铭风

MARIO & LUIGI 2

大受欢迎的RPG《马里奥与路易》的续作就要在NDS上登场了！这次除了马里奥兄弟之外，我们的宝宝马里奥和宝宝路易也将在游戏中扮演重要的角色。两对兄弟更是衍生出了众多的攻击方法和动作。这次我们为大家着重介绍游戏中的“双人攻击”。让我们看看主角是如何和外星侵略者战斗的。



NDS 马里奥和路易RPG2
◆Nintendo◆RPG◆预定2006年12月29日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
マリオ&ルイージRPG2



ゲドンコ星人

从宇宙而来的神秘侵略者，在过去它们就曾经袭击过蘑菇王国。这次，我们能否再次守护好蘑菇王国呢？

使用道具来击倒敌人

在冒险的途中可以获得各种战斗专用的道具“兄弟道具”。道具的种类包括了火焰花和龟壳等等，使用后众人会用绝妙的配合来攻击敌人，十分有意思。



▶▼将乘上龟壳的宝宝路易击向敌人，之后顺序按键的话可形成连击。



▲使用火焰花后会使出喷火攻击。

兄弟协力来破解谜题

和前作一样，在迷宫中移动时，我们的主角们会使出各种合体动作。场景中的众多谜题都需要玩家合理利用各种动作才能顺利通过，比如利用高跳才能上到高处。由于新增了宝宝马里奥兄弟，所以分头行动，各自为对方打通道路也是游戏重要的组成部分。



▼本作中还有许多地方需要用到宝宝马里奥兄弟的力量，他们和会挥舞着大锤来解开机关。



▶旋转跳能让玩家在两个高台间移动。

文 LIKY

NDS

银河战士Prime 猎人锦标赛

◆Nintendo◆FPS◆预定2006年◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应Wi-Fi连接器◆推荐玩家年龄：全年龄
メトロイド プライム ハンターズトーナメント

在17辑我们曾给大家带来过本作的介绍，这次游戏又有新情报公布了，不光有游戏的细节资料，还有游戏制作人透露出的一些制作秘话，大家一定不要错过了。



寻找"究极的武器"

受银河联邦的委托，传奇女英雄萨姆斯·阿朗接受了寻找"究极的武器"的任务。而同时，6名其他种族的赏金猎人也同时展开了行动。在萨姆斯前进的路途中，这些对手们常常会毫无征兆地出现在萨姆斯面前，二话不说便会展开激战，萨姆斯能否战胜他们，成功找到"究极的武器"呢？一切都要靠玩家的努力了。

游戏的单人模式便是在这个故事背景下展开的，玩家要操纵主角萨姆斯，以她的视点来展开这段惊心动魄的冒险之旅。解决谜题机关，对抗各种BOSS。游戏中会有分支路线的存在，要了解整个故事的真相，只完成一遍游戏是不够的。


▲刚刚从宇宙空间站上降下来的萨姆斯，仍旧英姿飒爽。



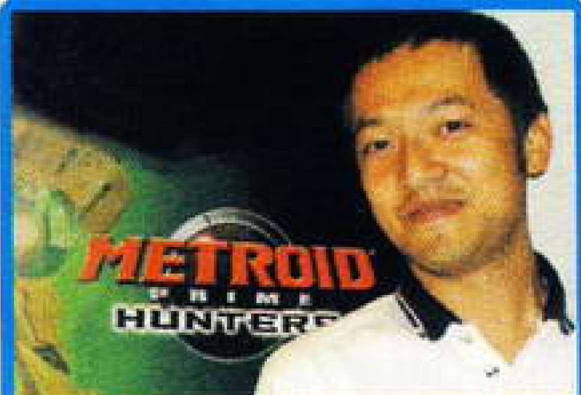
▲在迷宫一样的空间站内消灭各种敌人。



▲通过扫描电脑末端获得资料，这一系统仍然健在。

制作人员访谈


坂本哲哉
本作的工作协调
参与制作《滚滚卡比》(GBA)、《塞尔达传说 4支剑+》(NGC)



阿部将道
本作的总指挥
参与制作《1080》(N64)、《Pikmin》系列(NGC)

有6名新角色登场！

——本作的故事处于怎样一个时间轴上呢？

阿部将道（以下简称阿部）具体的时间没有一个明确的设定，不过本作的故事是发生在《银河战士Prime》和《银河战士Prime 2》之间。

——本作将更强调战斗部分吗？

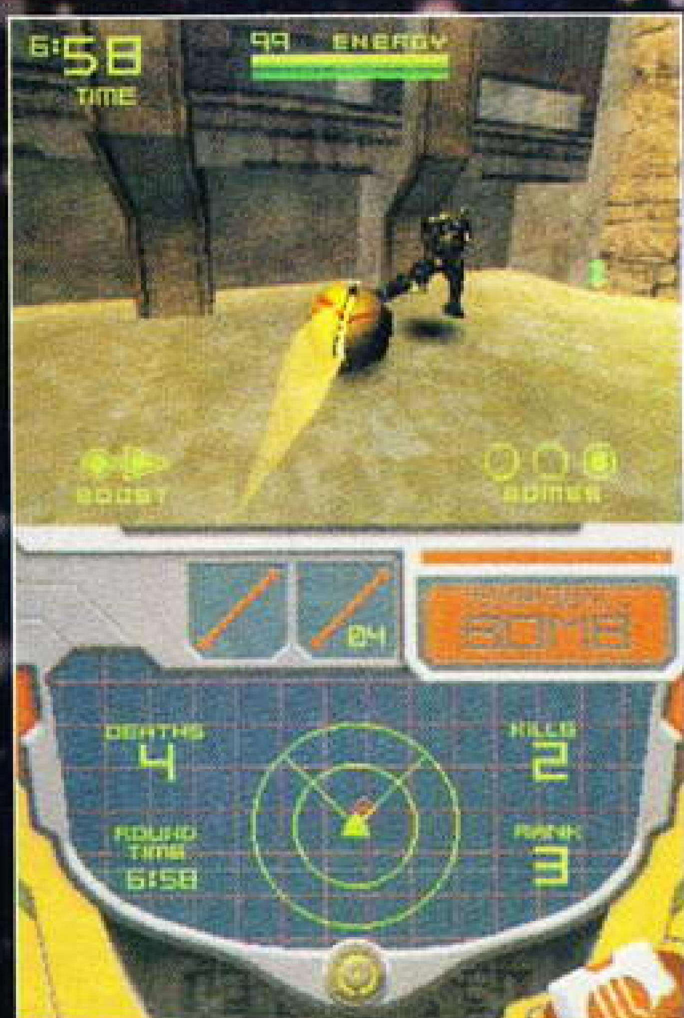
坂本哲哉（以下简称坂本）是的，为了强调与人战斗的感

与世界各地玩家联机对战



▲通过这个USB Wi-Fi连接器，全球各地的玩家都能上网联机对战了。

除了单人模式外，本作的一个重头部分就是多人模式的联机对战，玩家们可以通过NDS的无线LAN机能进行最大4人的联机对战，而最令人兴奋的莫过于本作支持网络联机对战。任天堂不久前公布了NDS的上网连接装置——USB Wi-Fi连接器，通过这个，玩家们就可以上网与世界各地的玩家进行联机对战了，这无疑令本作的魅力再次提升。


▲在下屏会即时显示各种对战资料，包括自己被打倒次数，打倒对手次数等等。




▲对战时除了可以选用萨姆斯，还可以选用另外6名赏金猎人。

觉，这次特意加入了各种"宇宙赏金猎人"。

阿部 虽说如此，但还是会有各种解谜要素，如果不解决这些谜题就不能继续前进的。

——游戏的流程是要按照顺序打倒那些赏金猎人吗？

阿部 也不一定，可以在某种程度上自由挑战他们，游戏流程会根据玩家的前进方式不同而有所不同。

——赏金猎人们会跟萨姆斯一样可以变形为球吗？

阿部 是的，赏金猎人都有各自的特殊形态。

坂本 他们的行动方式也各不相同。

阿部 赏金猎人都有各自的身世背景，他们的性格也各不相同，所以在行动方式上也有着不同的特点。

最大4人联机对战 还可以对应Wi-Fi联机

——作为NDS版的特有要素是什么呢？

阿部 从最初开始我们就有一个念头就是要有通信对战机能，所以在开发过程中，联机对战的部分成为一个开发的重点。

坂本 除了可以4台NDS进行无线联机对战外，利用Wi-Fi连接器还可以进行网络对战。

——日本玩家和美国玩家也可以对战吗？

阿部 正在朝这个方向努力。

坂本 还预定加入网络排名等系统，希望世界上所有玩家都能通过这个联系起来。

——请一定实现这个吧。

阿部 对战也不只是简单地互相射击，还会加入组队战、夺旗等模式，请大家期待吧。

——最后请给FANS说几句话吧。

阿部 如果是FANS的话，玩了本作后一定不会对本作的风格陌生，这就是该系列一贯的风格，请大家期待。新登场的6位赏金猎人，大家一定要好好使用他们哦。

坂本 美国玩家对FPS游戏非常热衷，我们对此非常吃惊。本作只要能带给他们一点点乐趣，我们就很高兴了。



超经典RPG系列《巫术》的最新作《绯色的封印》即将在NDS上登场了，这个RPG史上的奠基系列在转移到NDS平台后将会针对平台的独特机能进行各方面的变更，在玩法上让人耳目一新。本作在保持超高游戏乐趣的同时，在剧情方面也制作得颇为到位，无论主线剧情还是支线剧情都能让玩家乐在其中。

文 雷伊

ウィザードリィ アステリスク Wizardry ASTERISK ～緋色の封印～



▲指令和人物状态画面都移到了下屏。

STORY

魔界之王在即将把世界导向毁灭之时，被人们封印了起来。在长达一千年的时光中，人类享受着平静安祥的生活。某日，巨大的光芒将古都所笼罩，而就在同一时刻，一名丧失记忆的少女出现在主人公所居住的伊杜亚。少女惟一记忆的语言，就是早已被封印的魔界之王的名字……

NDS

巫术 绯色的封印

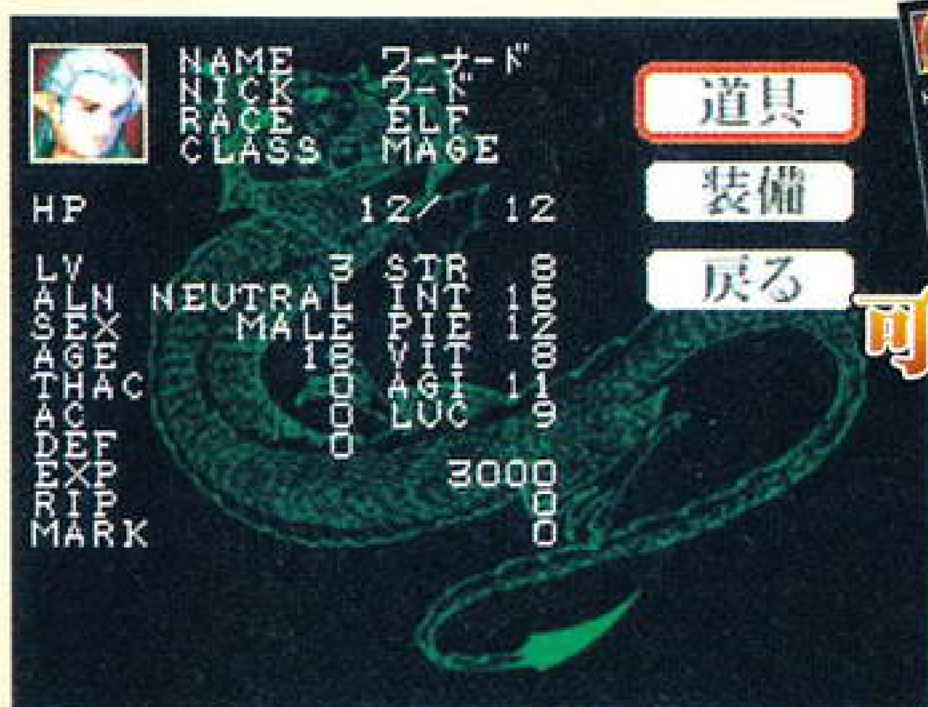
◆Starfish◆RPG◆预定2005年11月24日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆4800日元

◆对应NDS无线通信功能

巫术 Asterisk 绯色の封印





▲个人的详细状态画面中能够查到人物的各项能力，在角色名的下方还能发现他们的昵称。

可以选择多种种族和职业

本作中可供玩家选择的种族包括了能力平均的人类、速度方面表现卓越的哈比人以及擅长使用魔法的精灵等等。此外，在职业方面亦包括了战士、魔法师等等，根据选择不通的种族和职业，我方的能力会发生很大的变化。在开始冒险前，玩家必须妥善地搭配组合队伍中我方成员的种族和职业，这样才能让冒险之旅畅通无阻。

陷阱将由自己亲手解除！

在迷宫中经常会发现一些宝箱，这些宝箱中绝大多数都设置了陷阱，玩家必须将这些陷阱一一解除。在系列之前的作品中，角色的职业与能力参数是决定能否成功解除陷阱的关键，而在NDS版的本作中，这些陷阱将由玩家通过触控笔来自行解除！这样一来，陷阱的解除过程就将更加惊心动魄了！



◀限定时间之内点击和上方相同的记号就可以成功解除陷阱。



▲开启宝箱后，就可以将其中的宝物占为己有。

用触控笔决定想去的地方！

每个城镇中都有各种设施和建筑物，玩家只需用触控笔直接点击这些场所，就可以进入其中。这样一来，这些设施的利用就变得便捷了许多。这次我们为大家介绍一下本作中规模最大的都市辛顿，看看究竟有哪些设施可供玩家利用吧！



▲在迷宫中触摸房门，就能够将门打开。

游戏中还有众多城镇！

除了辛顿外，游戏中还有其他各种城镇存在，如主人公所在的小村伊杜亚、具有日本江户时代风情的秋津等等。更激动人心的是，这些城镇中都有不同于主线剧情的分支剧情和谜题在等待着玩家。

偏僻小村



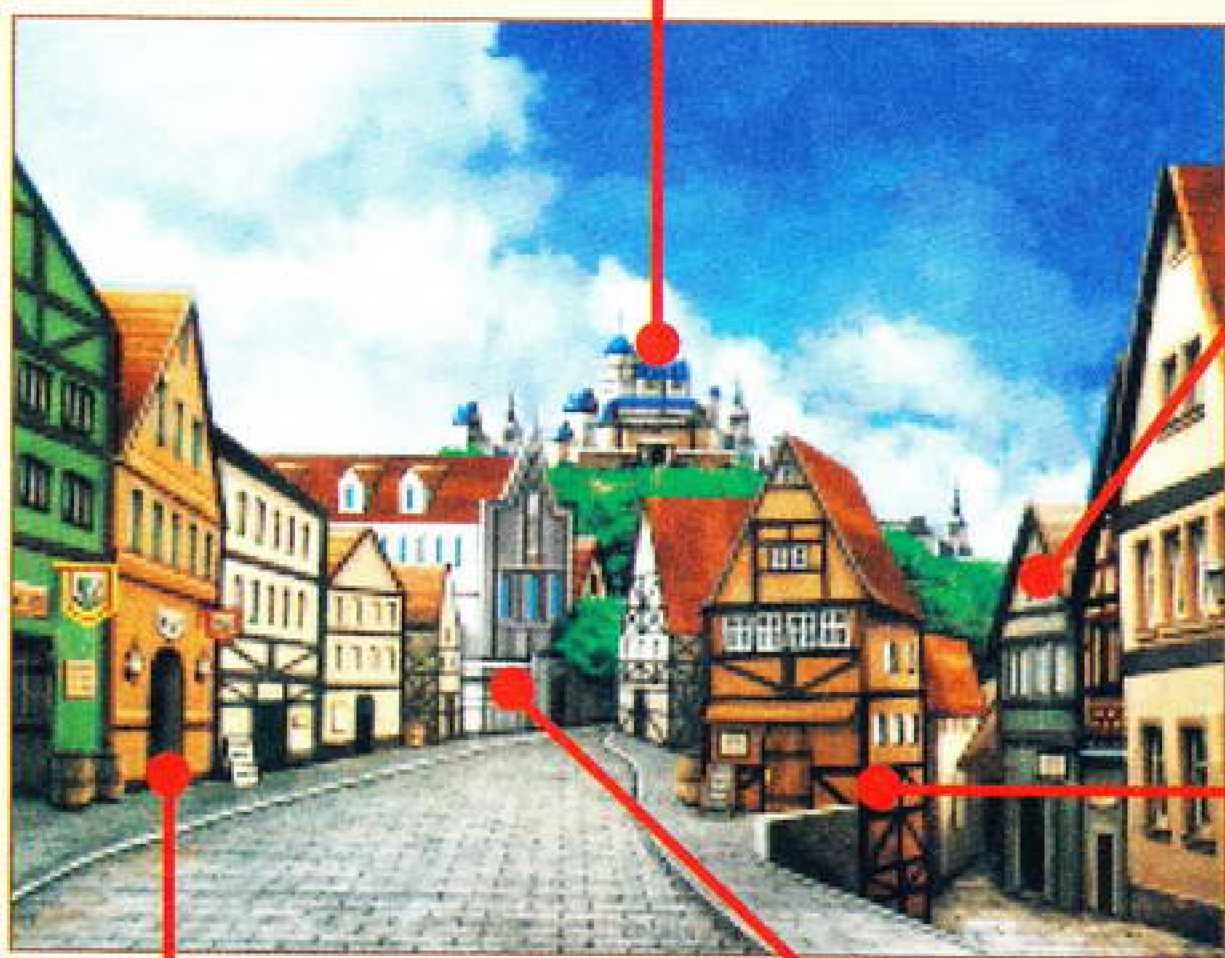
武士与忍者





辛顿城

历史悠久的王城，谒见国王时可以打听到贵重的情报，有时甚至还能接受到委托。



帕尔德克商店

销售武器和防具的商店，在迷宫中得到的未知装备也能在这里进行鉴定。同时，如果装备遭受了诅咒，在这里也可以进行解除。



神托之管

如果在冒险过程中不知道下一步的去向了，就可以来这里进行占卜。有关剧情发展和称号方面的提示都可以在这里获得。



冒险者公会

在这里玩家可以遇见各种同伴，包括佣兵、冒险者等等，如想编成队伍的话就一定要这里哦。

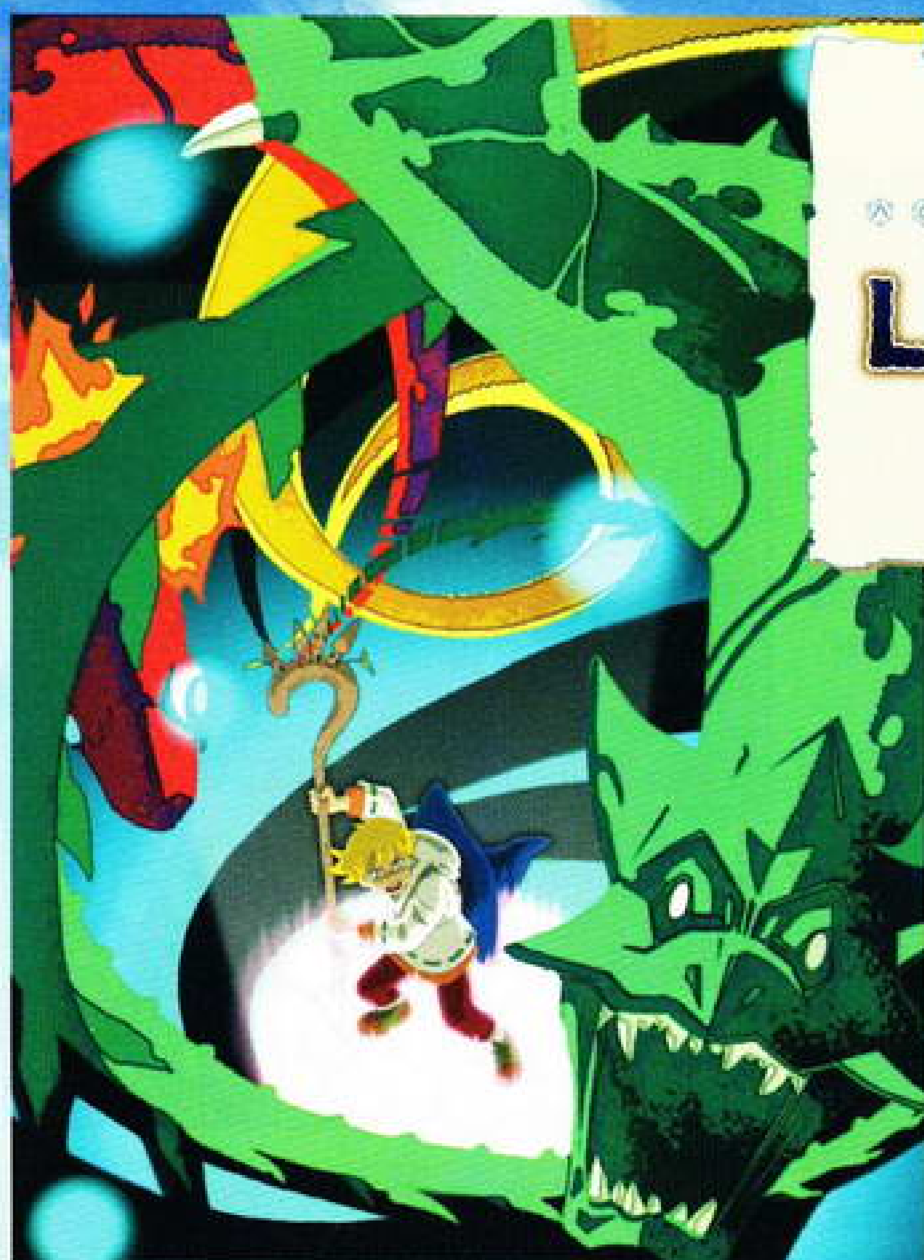


甘弟斯寺院



如果在冒险中受到了伤害就可以来这里进行治疗，在没有回复状态异常的情况下离开寺院被称为“假出院”。

文 胧月



ロストマジック LOSTMAGIC

失落的魔法

NDS

◆Taito◆A・RPG◆预定2005年冬◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐年龄未定

Lost Magic

今冬即将发售的《失落的魔法》凭借RTS式的战斗方式和佐藤好春描绘的世界，成为不少NDS玩家年内最为期待的游戏之一。不过游戏究竟制作出来素质如何，还要等发售后才可得知，希望Taito不会让我们失望。

角色大公开！



以自己的力量，和爸爸妈妈再度相见！

艾扎克・莱特布拉德

14岁的主人公，在魔物进犯世界的灾难中和父母失散，跟随森林中的老魔导士学习魔法。对身为魔导士的父亲极为尊敬。



白痴勿近！

特莉丝蒂亚・温德鲁

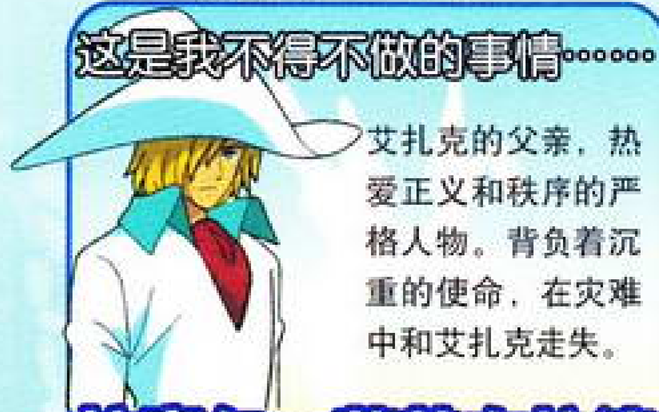
女主人公，厌恶不长大脑的人。像姐姐一样照顾着比自己年幼的艾扎克，是一位感性的女性。



艾扎克，变得更强吧。

雷欧纳德・达比亚

数次给予艾扎克帮助的神秘青年，19岁。擅长支配魔物，并将这项技能教给艾扎克。来历、目的等一切不明。



这是我不得不做的事情……

艾扎克的父亲，热爱正义和秩序的严格人物。背负着沉重的使命，在灾难中和艾扎克走失。

拉赛尔・莱特布拉德



臭小子，给我认真点！

森林中的老魔导士，艾扎克的师父。平时平易近人，发怒时会变得非常可怕。

汉娜・阿莲托



只要努力，没有做不到的事情。

手持土之杖的七贤者之一，头脑简单、四肢发达的筋肉男。为了达到目的愿意付出一切努力，可是思维僵化，眼光短浅。(哪里像"贤者"？ — —|||)

格・奥尔古



汝非鱼，安知鱼之乐？

七贤者之一，水之杖的持有者。对哲学问答有着执着的癖好，弟子因无法忍受他的怪癖而相继逃走。目前他正在募集优秀的新弟子。

波波克拉特斯・弗洛伊德塔尔



你的胆量还真是不小呢。

被称作"阳炎公主"，七贤者中火之杖的持有者。性格像火一般热情奔放，拥有七贤者中最强的战斗力。

克莉丝特维亚・梵溪



这个世界，已经……

居住在沙丘之塔中的占卜师，拥有预知未来的"幻视"能力，对即将毁灭的世界充满绝望。

赛蕾・赛德利亚

作战单位介绍



德斯非修

住在水边的鱼类生物，在水中能发挥巨大的力量。生性残暴嗜血，智力底下。



红帽子

以小型弓箭做武器的邪恶魔物，爱袭击人类，擅长恶作剧。



灰蝙蝠

拥有炎之獠牙，生性好战。在火之玛娜丰富的地形中能发挥绝大的威力。



炎狼

栖息在墓地或废墟之中，以锐利的牙齿为工具吸食鲜血，擅长夜晚行动。



希尔菲德

从风之玛娜中诞生的魔物，能够像风一样在空中自由飞翔。大都栖息在风车平原，能够引起危险的“镰鼬”飓风。



基拉马休

栖息在森林中的蘑菇状魔物，将之打倒后烹调是一道美食。



龙

最强魔物，全身布满坚韧的鳞片，锋利的牙与爪能轻松穿过盾牌。因为攻击力太过强大而被七贤者封印。





丹比尔

徘徊在废墟中的魔物，正体不明。



游戏流程大体按照“移动→对话→战斗”的方式推进。同角色对话时会有问答的选项，不同的选择分支对流程、好感度都有影响。进入战斗后，上屏会显示主人公的各项资料，有保卫、全灭敌方等多种任务。战斗完毕，主角和我方单位都会获得经验值，同时主角的魔法威力也会随着使用次数的累积而上升。



◀按照图示先后画出两个魔文字便可发动组合魔法。

▲游戏中，每场战斗的胜利条件不尽相同。

新场景图片公布！

风车平原、森林、业火之湖，25辑中介绍的游戏场景还远远不能代表全部。看了这些进一步公布出的图片，对佐藤好春的技法更加佩服。能够在这个世界中冒险一番，真是美事一件。同时需要提醒大家的是，不要以为这些场景只是单纯的装饰哦。实际游戏中，不同的地形地貌，对双方单位的战斗力都会有影响，是“地利”这一要素的最好体现。

▲银岭溪谷。森林深处的山间瀑布，在此地形上，很容易集合水之玛娜，对水系魔法有着加成效果。



▲天穹神殿。



▲金色沙丘。因山丘上覆盖闪耀金光的砂子而得名，亲近土之玛娜的地方。

おいでよ どうぶつの森®

文 铭风

NDS
欢迎来到动物之森
◆Nintendo◆SLG◆2005年11月23日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
おいでよ どうぶつの森

以奇趣世界为背景，和这个世界中的动物居民交谈，体会自由自在生活的游戏——《动物之森》最新作即将在11月发售了。游戏除了利用到了NDS的双屏和无线通信外，还增加了众多新角色和新设施。这次我们就统一为大家介绍一下。

《动物之森》到底玩什么？

《动物之森》的世界的时间是和现实一样的，而游戏目的就是让玩家在这个世界内尽情地体验另一种生活。控制你在游戏中的分身，进行买东西、钓鱼、捉虫等各种各样的活动。本作利用了NDS的双屏让操作更加简单，而无线通信功能则更是能让四个玩家一起在这个世界中游戏，乐趣十足。



▲众多前作中的人物都将在游戏中出现。



◀可购买众多工具。

种类繁多的装扮

在之前的报道中我们已经说过，游戏中可以为自己的角色进行打扮，甚至自己绘制服装的图案，让自己的角色成为绝对的“惟一”。而其实游戏中自带的服饰的种类也是十分多的，比如帽子就有草帽和尼龙帽等。除了帽子外还可以替换衣服、发形等等，决对能让你设定出自己最喜欢的角色。







男生


女生



最大四人同时游戏

本作利用通信机能能够进行四人联机，基本上就是联机后邀请朋友到自己村子里来玩。除此之外还可以交换家具和一些珍贵的道具。还有就是，利用新道具"计时器"，同伴们之间还可以进行钓鱼或捉虫的比试。





▲同伴们利用下方的键盘可方便地进行交流。



◀▲通信的场景是在关所，当受到朋友的邀请后门卫就会打开大门，让你进入。一个村庄最多让三个玩家进入。

双屏的新玩法



本次游戏充分利用到了NDS的双屏，除了之前介绍的自己在下屏画衣服的图案和键盘打字交流外，还可以自行设计游戏中的星座。而空中还会出现由气球吊着的礼物，玩的时候可也要注意上屏哦。

◀自己设计的星座在空中闪闪生辉。



◀空中的礼物可千万不要忘记取得哦。

新增的居民

这里介绍一部分游戏中新增的居民。这些角色的特性一如前几作，动物的外形和活泼的性格，能为城镇带来无穷的活力。游戏中他们会给出怎样的委托呢？



洛迪奥



乔尼



阿路米

事件大幅度增加

完成村民的各种委托是游戏中非常重要的内容之一，在本作中事件的数量将大幅度增加，让你感受到游戏的充实。而游戏中除了村民的各种委托外，还有各种固定事件存在。比如春天的园艺大会，夏天的烟火大会，秋天的收获祭和冬天的雪祭等等。各种随季节出现的丰富事件定能让你对游戏中的四季留下深刻的印象。





◀接受栗子爷爷的委托，去收集各处的栗子。

◀替枯萎的花浇水，这可是要持之以恒的。

新设施 天文台和美容院

游戏中新增的设施最明显的就是在各个村庄内行驶的车站。同时还有存放你所捉到的鱼和虫的博物馆2楼的天文台，在这里能够自行设置星座。此外还有能够自行设计发型的美容院。







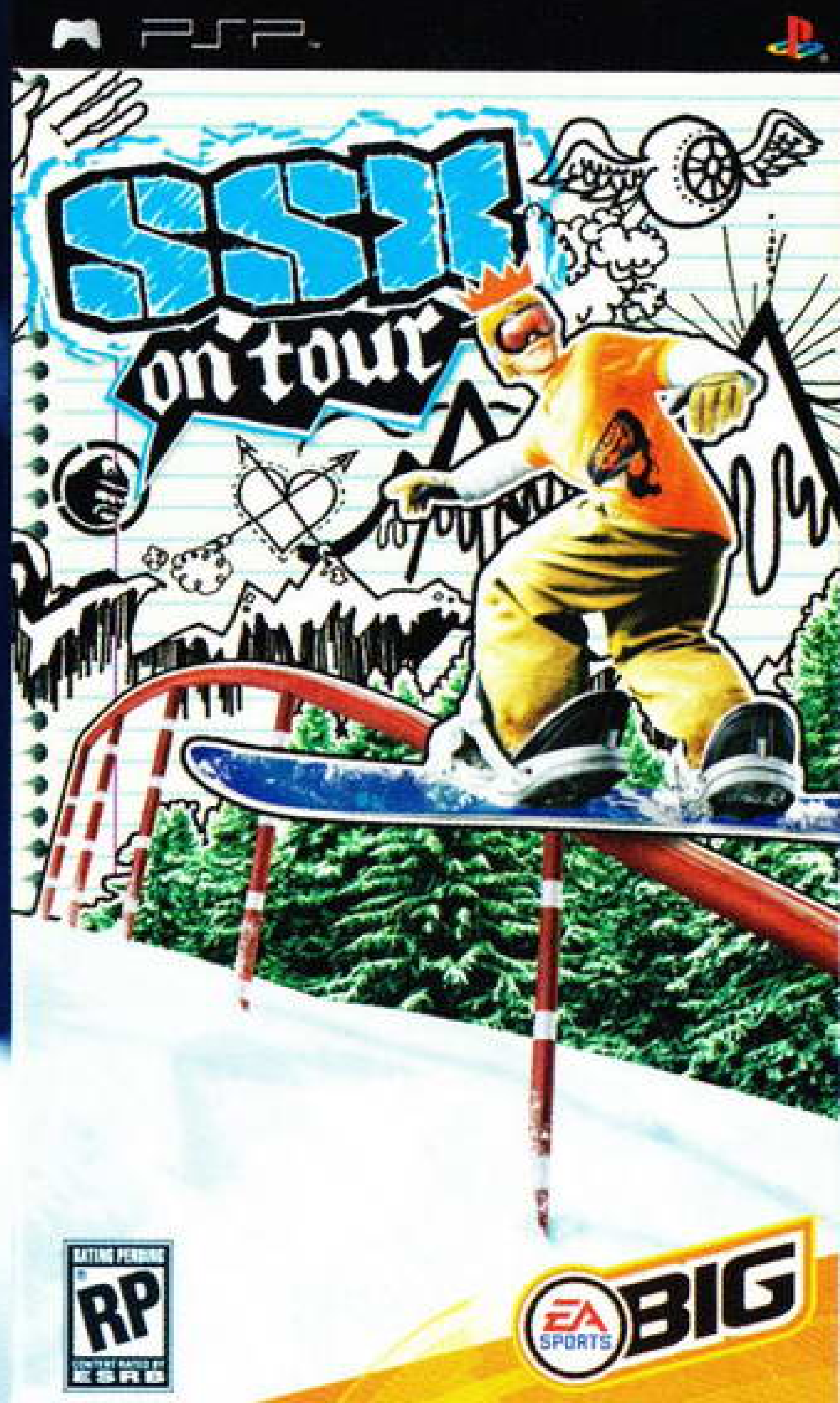




▲当然游戏中还是有其他新设施存在的。



文 软饼干





EA公司不愧是世界上最大的游戏软件制作商啊！游戏不但是一个接一个地出，而且质量也是一个比一个高。上辑给大家介绍的《火爆狂飙》就是PSP上难得的佳作了，不想没多久EA又将这款《极限滑雪 征途》摆到了我们的面前，素质一点都不比之前的《火爆狂飙》差。果然没有辜负大家之前的期待啊。看来只要有EA一家公司的存在，PSP就已经在北美立于不败之地了。不得不对EA公司这种认真制作游戏的态度表示一下个人的敬意。另外说一下，这次换了个方式给大家写"特快"，不知大家对此有何意见，来信告诉我吧。

PSP

极限滑雪 征途

◆EA Sports Big◆SPG◆2005年10月11日◆美版
◆1～4人◆224KB◆49.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：10岁以上

SSX On Tour

新手上路

碧蓝清澈的蓝天，像一汪纯净的湖水，沁入了我的眼帘，直透心扉，让人觉得如此的祥和宁静。远处高耸入云的山脉，展现着它们那俊朗挺拔的身姿，覆盖在山上的皑皑白雪在温和阳光地照耀下闪烁着圣洁的光芒。阵阵微风拂过我的脸庞，如此的清凉。我理了理身上的衣服，取下了一直戴着的耳机，里面飘出一阵轻松明快的音乐声，转头看了看身边被我竖在雪地中的滑雪板，不禁露出了一丝笑容，我来了极限滑雪的世界，我即将踏上迈向滑雪最高境界的漫漫征途！

虽说是雄心万丈，口号叫得比谁都响，我还是不得不承认我是个菜鸟。这是在第一天的滑雪练习过后，被摔得鼻青脸肿的我得出的惟一结论。不过自己竟然能得出如此真知灼见，还真是了不起啊！看来还是不得不赞自己一个先。虽说伟大的圣贤教导过我们要不耻下问，但诸如怎样控制方向之类过于小白的问题，我还是没有勇气问出口的，也许这就是我这样的人不能成为圣贤的原因之所在吧。不过好在我还年轻得很，拥有小强般顽强的生命力，虽然每天被摔得半死，但休息一晚后第二天保准又活蹦乱跳地出现在滑雪场里。日子就这样一天天地过去，竟然也让自己摸到了些门道，虽还是不能像前辈们那样好似违背引力规律般的在天上转上个几十圈，（我想牛顿老大要是看到他们估计也要大惊失色，忙着修改他的引力公式了吧。）但基本的技巧，不是我吹牛，还都是已经很好掌握了，不得不对自己的聪明才智再赞一个。

其实基本的滑雪技巧还是很容易学会的：**[方向键或是滑杆用来控制你前进的方向]**个人比较倾向于使用方向键。因为虽然当你在地面上滑行的时候，两者的差别不大，但是当你飞到空中开始做一些花式动作时，方向键将展现出它巨大的优势，它更加灵活、精确，而用滑杆的话往往啥动作也做不出来。虽然我现在基本上还是属于啥动作也做不出一族，但我可是有远大理想抱负的有为青年啊，为了以后的光明前途，滑杆我是决计不会用的。**[X键在地面时按住为蹲下蓄力，放开就为起跳；空中为花式动作的起始式]**蓄力起跳动作多用于你的直线行进路线上有可以高跳的平台了再使用，以使自己飞的更高，有更多的时间做动作。因为按住X键后你就不能控制人物方向了，如果此时遇上什么拐弯，障碍之类的，那就麻烦了。**[○键在地面时按住后为蹲下蓄力，当你接近原木、栏杆之类的物品时你就会自动做出倒立的动作；在空中时按○键为右、左手按板]**这里说明一下，按○键蓄力时人物的方向是可以操纵的，和X键不一样。**[△键在空中时按住为双手按板][□键在空中作用为左、右手摸板，滑板向上；在地面时按住为喷射前进，可以提高你的前进速度；当你摔倒时，连按可快速起身。]**说到喷射，它是要耗费气槽的。你问什么是气槽？哦，不好意思忘了介绍了，气槽位于画面的右下方，类似于竖着放的温度计，当你做出各种漂亮的花式动作时，它就会被渐渐地填满。只要有气的存在，你就可以使用喷射来加快人物的速度了。另外如果气槽达到最大值时，你还可以使用特殊动作了。**[当气槽满时，在空中L键配合△、□、○键同时按作出特殊动作。][R键为在空中用手抓住滑雪板。]**两者在地面时还有一个共同的作用就是打人，L键为向左攻击，R键为向右攻击。熟悉了基本的操作，又经过一段时间的练习，发现自己已经可以做出很多小动作了。不禁对自己信心开始暴涨，也许我应该去参加些比赛和迎接些挑战了。忘了说了，之前我一直是在练习模式(Practice)里进行训练的，这里不但人少，而且没什么规矩，一切由你自己掌握，想练到什么时候就练到什么时候，还不要钱，真是我们这些穷人的好去处啊。当然有本事的人是不会到这里来的，他们都去参加世界各地的比赛(On Tour)和迎接挑战(Challenges)去了。





旗开得胜

我满怀欣喜地跑到了赛事组织委员会那里，本想找个人好好问问，可半天下来也没一个人理我。难道是我长得太帅，他们嫉妒我？一定是这样，不过长得帅又不是我的错，何必呢？好在我聪明，在屋子的外面发现了很多竖着的木牌子，上面写满了各式各样的赛事，看得我眼都花了，挺唬人的。不过看了一会就发现这些比赛其实大多都大同小异。





首先比赛被分为了两大类：雪板(Board)和雪橇(Ski)，两种不同的滑雪工具之间还是有不少差别的。简单来说，雪板比较灵活，易于操纵，比较适合初学者，而雪橇对技巧的要求更高，是高手的选择。不过尽管性质上有差别，但两者的比赛形式都是一样的。基本来说有三类：1.速度竞赛(Race)，比的就是速度，此时花式表演就退居二线了，你动作做得再漂亮，也不可能获得比赛的胜利的。2.快速滑行(Slope Style)，这个比赛的场地中会有很多供你高速滑行的栏杆和原木，你所要做得就是如何利用它们。保证不同栏杆滑行之间的流畅度将是取胜的法宝，同样，花式动作在这里也不是最重要的。3.花式表演(Bigair)，这才是你展现花式技巧的地方，你要想尽一切办法，飞得更高，做出更多让人瞠目结舌的动作。这些比赛又主要有四种模式，分别是：二选一(Best of Two)：这个模式里你将进行两轮比赛，取最好的成绩，作为最终成绩。叠加(Heats Total)：也是进行两轮比赛，然后将两轮成绩相加，作为最后的成绩。淘汰赛(Elimination)：最多进行三轮，第一轮的冠军，直接进入决赛，二、三名进入半决赛。半决赛的一、二名进入决赛。最后进行决赛，决定名次。一对一(Shred Event)：有人向你发出挑战，那么就来一场一对一地公平决斗吧。最后就是比赛的等级之分了，很多比赛是现在我这种无名小卒无法参加的，只有在低级的比赛中不断获胜，才有可能进入高等级的比赛。



在各类大大小小的比赛里鬼混了一段时间，自己的技术果然有了不小的提高，名气也渐渐响亮起来。想我风流倜傥，玉树临风，自是女FANS无数啊，本是件可喜可贺之事。不想以如花姐姐为首的暴龙军团赫然在列，吓得我是肝胆俱裂，三天没敢出家门一步，可怜啊。很多这段时间认识的朋友纷纷给我献计献策，从背着阳离子炮去参加比赛到雇佣暗杀军团去搞定如花姐姐，五花八门，不一而足，不过基本上都是属于胡说八道，拿我开涮型的。有一个小子竟然说要玩就玩狠一点的，来他个釜底抽薪。老大你就干脆自毁容貌算了，这样如花肯定找不到你了。说这话的小子被我一脚从山下踢到了雪山顶上去了，估计现在还在找下山的路呢！什么人嘛？真是世风日下，人心不古啊，不就是我长得比你帅了那么一点点嘛。好在一大堆子的朋友中还有一两个正经的，其中一位的建议就让我颇为心动。他告诉我："咱打不过还躲不起嘛，又不是只有这一个地方可以玩。""我知道一个地方正在举行技巧挑战赛(Challenges)，你过来吧。"考虑良久后我接受了他的邀请，其实近来一段时间我也感觉到自己技术的进步有越来越慢的趋势，技术到了一定的层次后参加低级别的比赛已经没有什么太大的意义了。过于轻松的胜利耗费了我太多的进取心，那个以前每天为磨练技术而摔得鼻青脸肿的青年已经快看不见了。看来我确实需要一个人静一静，过一段苦行僧的生活了。

修行生涯

来到技巧挑战赛(Challenges)模式里，感觉和以前就是不一样。这里面多数都是一群追求技术最高境界的狂热分子，每天做的就是变着法地想出些变态的任务来自我挑战，虽然这些任务理论上基本只需要两三个动作就可以完成，不过基本上不试个几十遍是绝对搞不定的。就这样我又仿佛回到了那个每天为了追求技术而练到半死的日子。除却了那些繁华与喧闹，每天都过得那样宁静而充实，心也随之平静了下来，我又重新找回了那令人感动的蓝天和雪山。我开始思考在失去这一切以后，我所做的那一切比赛还有什么意义。



为了照顾不同水平的选手，技巧挑战赛也是分级别的，一开始你只能参加简单(Easy)和中等(Medium)难度的比赛。比赛主要分为两种类型：一是完成一些特定的动作，如滑过连续的几根木头，穿过几面旗帜之类的。二是在特定的关卡拿到指定的分数。进行技巧挑战时主要要注意：



除了要在特定的关卡拿到指定的分数的任务，做花式动作并不是最重要的，关键是路线的选择和速度的控制。要完成任务的物品基本是分布在特定的一些路线上，一旦错过可没得补救的哦。此时速度的控制也很重要，要根据实际情况来调整你的速度，有的地方太慢就过不去，而有时又需要你稍稍降一点速，通过特定的地点。正像我前面所说的，要在这些比赛中拿到金牌，不练上个几十遍是不行的。不过这样是值得的，它可以让你把在比赛中学到的东西一遍又一遍地复习，只有这样你才能在以后的比赛中更加得心应手地使用这些技巧。

在这段刻苦修行的日子里，我开始学习写日记，将自己的心得体会记下来时常温习，果然是个很好的学习方法。以前的朋友们见到我捧着本子，作认真学习状时，无不大叫见鬼了然后向夕阳狂奔而去。真是没见识啊，这么帅的一个人你说见鬼了。我呸！这天清晨我照例拿出写满我血泪结晶的日记本，开始认真复习。孔老夫子说的好，“学而时习之”，现在我就是个很好的榜样嘛，不愧是有为青年啊！越想越兴奋的我不禁开始大声地朗读起本子上的内容：“极限滑雪心得，心得一……”

心得一



空中的花式动作。要想在空中做出漂亮的花式动作，首先要做好准备工作，具体来说就是要以尽可能快地速度飞出去，且飞行方向上没有障碍物的存在，这样的话基本上你就可以飞得很高，有充裕的时间做动作。实际的做法为：先调整好方向让自己基本正对起跳点，然后按X键蓄力，一直滑过去就可以了。有了良好的准备工作你就等于成功了一半，不过空中的操作也是同样重要的，此时发挥你的想象力吧，旋

转、翻腾基本上都是可以简单的通过方向键配合△、□、○使用出来的。最后是落地部分，空中动作无论有多漂亮，不能成功地降落就什么也不是。所以它极为重要，加之这部分又极容易犯错，必须重点注意。基本原则是在你下落到距地面你身高2倍左右高度时就要停止按所有的按键了。这样基本上都是可以安全着陆的。最迟最迟你要在距地面你身高1倍左右高度时松开所有键，否则很容易就摔个半死。

心得二

快速滑行。学会在各种栏杆，广告牌，原木上滑行，是你取得高分的重要手段，属于必须掌握的技巧。首先还是准备工作，在接近这些物体前一定要作调整，所以速度不要太快，稍微的一点偏差都可能滑不到上面去。上去后就要视情况而定了，如果滑行物比较短，又没有拐弯抹角，此时就可以使用喷射，快速通过了。不过如果滑行物很长，且有弯角，此时就不能急着用喷射了，你要随着滑行不断地用方向键来调整身体的平衡，以避免掉下去，等到最后一段直道时再用喷射。一般这样的话，可以获得大量的分数，比完成一个高难度的花式动作还要多得多，真是件很合算的买卖。



心得三

平时的滑行动作。光是掌握上边的的两个技巧是远远不够的，应该说要想完成上述动作，平时流畅的滑行动作是必不可少的，可以说它是前两者的基础。试想平时滑行时老是磕磕碰碰，就根本无法谈及速度、精确度之类的要求，又怎能要求去做各种动作呢？该部分的基本要求，就是不要乱按键。平时滑行时，光靠方向键就完全可以了，且多数情况下使用左右就可以了。↑键为加速，↓键为减速，只有当你需要时再使用，不然很容易出现失误的。滑行时还要注意提早转向的问题，太迟的话是根本来不及转的。



心得四

花式动作的使用。在气槽蓄满时，你就可以根据屏幕上的提示，用L键在空中配合△、□、○键做出花式动作。花式动作都十分的漂亮，不过也十分的繁琐，基本上一次高飞才够你作出一次特殊动作。其实这样很得不偿失，做一个普通花式动作的得分其实并不多，甚至可以说是少地可怜，基本上只有两三千的分数。而一次高飞，自己做动作的话，差的也会有六千来分，多的话过万也是很平常的。超级花式则要求太高，成功率很低，所以平时并不推荐使用花式动作。实在想耍酷的时候再用吧。右页表格是自己研究的花式动作出招表：



普通花式(FREE STYLE)	
L+△	角色脱板翻腾360度做拉板动作，长按可连续翻腾720度。十字键可控制旋转方向
L+○	角色抱板翻腾360度做滑板动作，长按可连续翻腾720度。十字键可控制旋转方向
L+□	角色空中双手倒立脱板翻腾360度做踢板动作，长按可连续翻腾720度，十字键可控制旋转方向。
L+X	角色踏板空中旋转720度，长按可连续旋转。十字键可控制旋转方向。

超级花式(SUPER FREE STYLE)	
L+R+X	角色腾空倒立左、右手提前半板，左、右脚踏板。动作结束时雪板无限旋转落地。
L+R+○	角色腾空旋转360度，随后双脚夹板做无限旋转并带特效。
L+R+□	角色腾空旋转360度，随后双手拿板旋转360度、角色于板上做360度翻腾，之后双脚踏板做无限旋转并带特效。

新的征途

记不得离开心爱的赛场有多久了，苦修的日子虽然过的也还不错，但终究感觉少了点什么。我怀念那让人热血沸腾的赛场气氛，那兴奋又略带紧张的赛前感觉，那在比赛中建立起来的真挚友谊……总之我开始强烈地怀念赛场的一切。也许是我该回去的时候了，我这样对自己说。知道这个消息的朋友们自然十分高兴，纷纷表示此次老大练得神功，重新出山必是千秋万代，一统江湖，小的们真是无比荣幸啊云云。面对这些我只是微笑，年轻时曾拚命追逐的那些浮名，现在看来是如此的可笑。此时的我只是单纯遵从自己心的意愿去比赛，想获得快乐罢了。于是我谢绝了所有无关事务的邀请，专心准备起将于几天后举行的比赛，我复出后的首场比赛。

熟悉的倒计数声在耳边响起，我深深地吸了一口气，低下头开始跟着默数，这时突然发现自己扶着栏杆的手竟微微有些颤抖，这让我想起了自己第一次比赛时的情景，不禁莞尔。于是抬头望了望远处那美丽依旧的大雪山，再又深吸一口气后，伴着发令枪响，我第一个冲了出去，新的征途开始了……



文 胧月

通勤一笔

GBA

通勤一笔

◆Nintendo◆PUZ◆2005年10月13日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

通勤ヒトフデ

本作是随iDS搭配发售的游戏《直感一笔》的续作，虽然同样只能算作二线作品，其可玩性却非常之高。“小玩意、大名堂”，这个游戏的难度不容小视，谜题在质在量都能满足玩家的挑战欲望。

主要模式一览

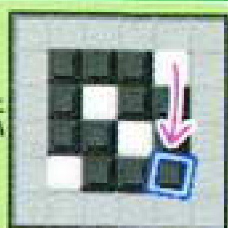
练习模式

游戏刚开始后，先要进入练习模式试练一番。联系模式的谜题大都非常简单，按照提示可以了解到整体的系统。

基本规则

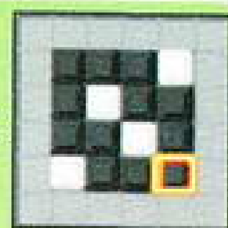
光标的移动

通过十字键可以控制光标的移动。



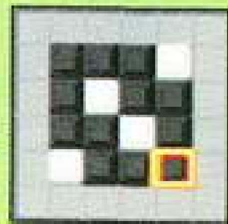
起点的选择

将十字键移动到你想落笔的位置，按下A键。



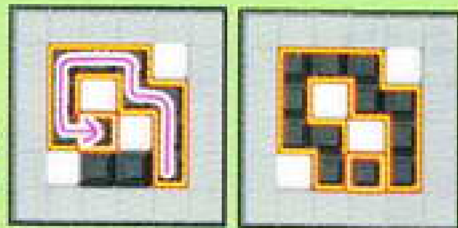
一笔

选好起点后，移动光标，光标就会按照你的移动轨迹框住色块。此时如果发现自己选择错误，按B键可以取消之前的操作，从头开始解题。



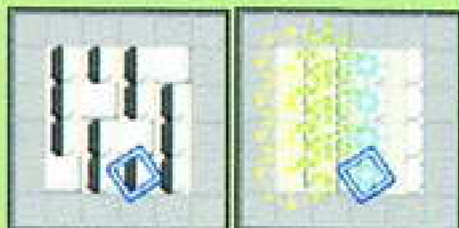
终点的选择

划好了一笔，是不是很期待自己的结果呢？在欲收笔的地方再次按下A键。



大功告成

这样一来，被选择的方块就都会翻转变色。横行的方块统一成一种颜色后，该行就会消除。我们的目标，就是通过一笔把图中的所有方块消去！



特殊色块

游戏中的主色调是白、黑两种色块，这些色块的特性就是被选中后会翻转。除此之外，尚有一些特殊色块。

栅栏色块

光标无法移动到的位置，想通过这里划线是不可以的。



万能色块

这种色块可以充当任何一种颜色，可以不列在思考范围内。因为无论我们怎么划，它们总是对玩家有利。



固定色块

这些色块互相被绿色标记连着，当它们被消去后，其上部的色块会因为重力而下落。



好，练习完毕后，我们发现关卡模式和时间模式已经被激活。是不是迫不及待地要接受挑战了呢，进去看看吧。

单手便可轻松游戏

作为一个轻松的小游戏，《通勤一笔》在操作上也非常体贴——玩家仅仅靠一只左手就可以进行游戏。功能上，L键和select键分别对应A键和B键，这样一来，我们甚至可以一边吃零食一边玩游戏了。

关卡模式

这里拥有“每日一笔”、“图鉴一笔”、“原创”和“编辑”4个选项。刚开始我们是无法玩到所有模式的，随着“每日一笔”关卡的进程，便可渐渐窥知游戏的全貌。

每日一笔



第一次玩该模式时，系统会提示你输入当日时间。输入完毕后，便可进行关卡的攻略。这里有365个关卡等待着玩家去挑战，每天玩一个，正好需要一年的时间——这就是该模式名字的由来。

每日的题目随机给出，不过越到后面，平均难度越高。每完成一关才可以挑战下面的关卡；同时该关卡的上方有可能出现金星、蓝星的标志。这些代表着系统对你完成该关的评价，金星级别最高，蓝星次之。假如你的多余步数实在太多，则不会得到评价。全关卡得到金星就是我们的目标！（其实，金星的获得并不代表你的走法就一定是最好的，同样是金星，具体需要的步数仍可能有所差别。）

图鉴一笔

随着“每日一笔”的攻关，此模式中的关卡也会越来越多。这里将出现8种图鉴，分别以瓜果、哺乳动物、鱼类、甲虫、乐符、路障、木锤、魔方作为背景。将8种图鉴打穿后，还会出现超级BT难度的隐藏关，难度甚至达到令人发指的8级。

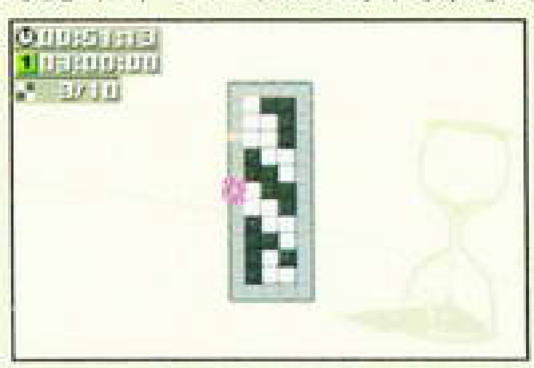


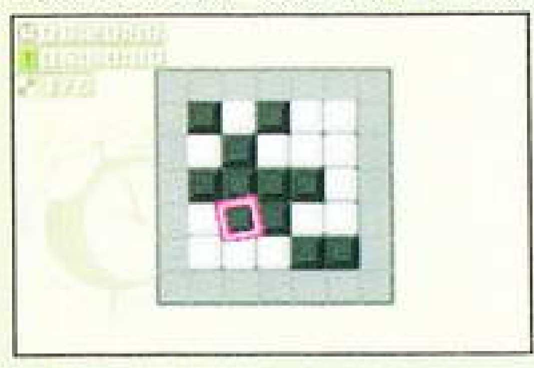


时间模式

有两种难度可以选择。“Easy”难度下有10道谜题，“Hard”难度下则有五道。由于谜题也是随机出现，所以靠背版作用依然不是很大。除非你能把几百道题都熟谙于胸。全部解完后，成绩会登陆在Ranking的榜单中，在该模式下我们的目的就是突破自我，创造佳绩。







生命在于运动
——掌机最强运动员大集合

中国有句俗语："生命在于运动"。仔细体会，不难发现：运动可以锻炼身体保你健康长在，开阔胸襟渡你宽广胸怀，专项特长赏你荣誉奖牌……我国的十运会正在如火如荼地进行着，那么在浩瀚的游戏世界举办一场体育盛会，让来自宇宙各个领域的运动健儿聚集与此，会是一番什么情景？下面就请大家随笔者本着"更快、更高、更强"的奥林匹克精神去领略一下这些掌机游戏中健儿们在"第一届掌机明星运动会"中的风采！游戏人物众多，然而篇幅有限，以下每项运动就只列举两名种子选手，各位其他明星角色的FANS看了不要迁怒于飞轩啊。

百米短跑

跑是人们在生活技能中逐步发展起来的运动，是最历史悠久渊源流长的一项运动。公元前776年在希腊的伊利斯城邦的奥林匹亚举行了第一届古代奥运会，会期只有一天，而仅有的比赛项目便是短跑。

种子选手1：索尼克



游戏世界中没有什么不可能的，这刺猬甩掉飞碟也就见怪不怪了。从索尼克选手小跑带风、狂奔带影的"凌波碎步"来看，人家不借助任何交通工具便可以轻松缔造"四轮难匹两腿"的神话。更无赖的是其跑起来旋转附带斩属性的无敌状，所以比赛时请大家为了自身安危，务必与其保持适当的安全距离。这几年"拖妻带友齐冒险"在刺猬界蔚然成风，索尼克在友谊和爱情力量的支持下更是势如破竹。抱着这种态度走向赛场的它可谓自信满满，虽然参赛中是不准附带亲友，但就是它自己的速度也足以令大众选手难望其项背了。



▲以索尼克的速度跑百米实在是小菜一碟。

预测成绩：0.1秒。

种子选手2：来须苍真



相对于苍真高超的跳跃能力，短跑可能算不上强项。虽然在跑下整个恶魔城这方面颇有心得，但不思进取的速度却相当成问题——箭弹飞来老用跳跃躲避也间接证明了其可怜的运动性。不过苍真选手既然能在《恶魔城》来去自如横行霸道，自然有自己的独门硬功——吸敌人魂，入自家门。流程中后期搞到的"黑豹"魂能让他来去如风，"时间静止"的魂更可以让裁判的秒表停止，所以这位夺冠，只需戴玫混沌戒指和足够的气力补充道具即可完胜。

预测成绩：0秒。

马拉松

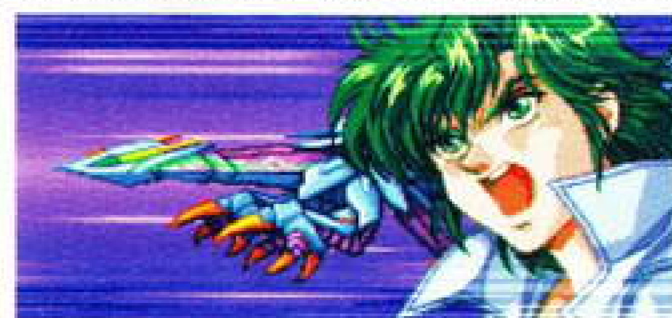
公元前492年春天，横跨欧亚非的波斯帝国向希腊发动了著名的波希战争。公元前490年，希腊将士们最终在马拉松平原打败了波斯侵略者。长跑能手菲力彼得斯被派前往距离马拉松平原四十公里的雅典宣告胜利的消息，他拼命奔跑，在到达雅典城中央广场向全希腊宣布了胜利喜讯后

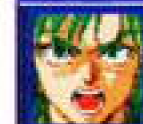
便倒地牺牲了。为了纪念这位尽职尽力的英雄，在186年的的奥林匹克运动会上，新增了长跑项目——马拉松。

种子选手1：安藤正树



身患旅游癖的安藤正树是一个足迹遍布地球的冒险男子，同时也是一个不知绕了地球多少圈却仍然找不到自己故乡的可怜游子——为了寻找日本岛而创造过绕地球足足七圈半的纪录。其达到路痴的程度堪称登峰造极，也导致他每次开着爱机塞巴斯塔来到所谓的"战场"时都足以引起地域性的轰动——大家看到他的热泪盈眶度不亚于看到哈雷慧星。他已将"地球是圆的"这条铁一般的真理铭刻于心，所以一条道走到黑是绝对不会迷路的——最坏也可以回到起点。最后希望比赛时有好心人能将他带回赛场，否则正常比赛可能都成问题啊！





预测成绩：因找不到终点而弃权。

种子选手2：洛克人



时代在进步，科技在发展，未来如何将工作做到高效率的争分夺秒是头等大事——网络杀毒也不例外。"《洛克人EXE》系列"中，作为病毒克星代言的洛克人为了方便地查杀秋叶原、美国、非洲等世界各个跨区域网络的急性病毒，都会用NPC给的网络钥匙打开一些便捷通道，借此来及时制止病毒的大范围肆虐。但是像公平第一的比赛显然不太适合让这种投机取巧份子参加。在此只好祈祷本次的裁判最好眼花耳聋不认人，那样他才可能胜券在握。

预测成绩：抄近路犯规被罚下场。

击剑

西班牙被认为是现代击剑运动的发源地，根据剑的不同，分为重剑、花剑、佩剑三种。1896年，击剑开始成为正式竞技性体育项目。

种子选手1：ZERO



"《洛克人ZERO》系列"的粉丝们应该知道，反乱猎人小Z是未来软件和芯片的产物，所以人家除了长得很人性化外，其他的完全不可与自然人同日而语。自打接手招牌武器光束剑开始，对剑的造诣发掘也越发如日中天——一些武侠巨著都不敢显摆的画面在此比比皆是(如剑气切敌，剑头发电，剑削子弹)。"光剑在手，世界我有"的逆天强悍一方面催得倚天、金蛇、天从云剑等神兵利器捶胸顿足号啕大哭，另一方面更让冷兵器专家们得到了"枪炮广告作得巧，不如咱刀剑威力好"的重要启示。面对这样的疯狂机体，奉劝参加比赛的同仁们还是主动弃权吧！(认为人生乏味者除外。)



预测成绩：冠军。

种子选手2：鲁特加



在“《火焰之纹章》系列”中使剑的可谓多不胜数，但若说代表，鲁特加可以说是彻底贯穿剑圣形象的第一人。星眉黄发的玉树临风配合红衫的冷峻帅气是铸起其高人气基石，再配合三部曲的最强剑圣称号，（《封印》之后作品的剑圣都越来越弱了……）系列击剑之王实至名归。集高回避高必杀的剑术完全令其做到了“人挡杀人，佛阻灭佛”的至高境界，让对手想摸到他都困难重重，而且一旦失手，遭受到反击的后果就是栩栩如生地上演“人鬼情未了”（即使睡着后高回避也始终如一，强悍）！所以，诸位想和他比剑的话最好穿上防御重铠再配合一麻袋巨毒药，这样的持久战才保万无一失。

预测成绩：至少在人类中是冠军。

游泳

远古时代，人类为适应生存环境，逐渐学会游泳。现代游泳起始于英国，1896年游泳被列为奥运会竞赛项目。

种子选手1：林克



拜塞尔达公主特殊嗜好所赐，林克这几年在刀山火海中摸爬滚打出了一副强劲的体魄——游泳的高超技术正是这样炼成的。只需一双蛙鞋，便可以在脱离氧气瓶、没有救生圈的情况下，连续泡在水里数月而“面不改色心不跳，不生虱子不长毛”。虽然在水中无法拿起自己的正义之剑发泄自己虐待倾向的暴力，但憋气扎猛子造成的无敌持续时间之长已经在暗示一个冉冉升起的游泳新星即将照亮游泳这个伟大的项目了。



预测成绩：60秒19(100米自由泳)。

种子选手2：奥斯卡



要说游泳，还得咱们成天泡在水里的角色们，比如去年获得高票房的《鲨鱼故事》中的小混混奥斯卡，这位老兄虽然是水下世界的小民一个，然而却有着成为公众明星的雄心，但志大才疏，因此也只能靠吹牛骗点虚荣了。不过别的事情吹牛，奥斯卡游泳游得好可是千真万确的，和其他陆上游泳健将比，奥斯卡有着无法比拟的先天优势——不过有一点，就是奥斯卡得了冠军，又该怎么上岸登上领奖台呢？

预测成绩：有可能夺冠，但上岸去领奖却是个问题……

马术

现代马术比赛起源于欧洲，1900年首次进入奥运会，比赛项目分为盛装舞步赛、障碍赛和三日赛三项。《掌机王SP》以前有关于马的专题，此次则仅列举其中一二。

种子选手1：曾伽







曾伽的高人气来源于他的实力，驾乘爆裂超军神"大曾伽"的曾伽(有点绕口)只要斩舰刀足可包打天下。大龙卷的加入更是如虎添翼，如绿叶般变形为黑马后，载着大曾伽即可发动惊天动地的合体技——"刃马一体·龙卷斩舰刀"。定让你在BOSS的惨叫声中热血沸腾。不过正式比赛时还是有些担心这位大哥的怪癖，找个悬崖再上马的耍帅毛病似乎在赛场上有些麻烦——这芳草如茵的赛场哪来的这么大的高低起伏差啊！

预测成绩：找不到合适的耍帅地点，弃权？



种子选手2：吕布

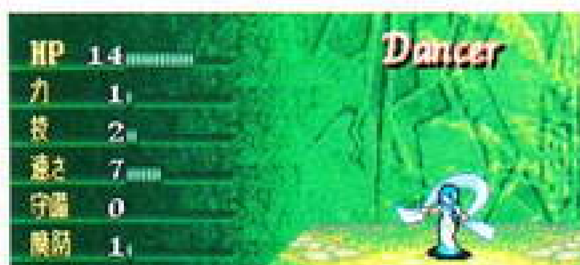
"人中吕布，马中赤兔"，这一点在"《真·三国无双》系列"中被完美地体现出来，以吕布的攻击力配上赤兔强力的冲撞力，可以把黄巾军的那些弱卒直接撞死，奔跑速度更是可观。似吕布这种虎狼之徒骑上风驰电掣的赤兔马也真让人闻风丧胆，本来战场打不过就可以跑的，但碰上这个家伙就没得跑了。那么到了赛场上会是一番什么景象？"风驰电掣赤兔蹬，人神共惧狂逃命"——缺乏喂养经验的吕布和他的爱驹随时有冲破观众席、把全场观众给踏个人仰马翻叫苦连天的危险。什么？冠军？人家吕布已经有三国第一猛将的头衔了，稀罕你这金牌吗？

预测成绩：冲撞得赛场秩序大乱……

体操

体操一词源于古希腊语，在中国、印度、埃及、古希腊、古罗马都有着悠久的历史，现代竞技体操始于18世纪的欧洲，分为德国体操和瑞典体操两大流派。由于体操选手众多，因此这一项目干脆给出团体选手。

种子选手1：《火纹》之舞娘





来自于"《火焰之纹章》系列"的舞娘都是由貌美可人的女子担当，虽然不能直接参与刀光剑影的战斗，但辅助战斗的重要性无人可及。"这边轻歌曼舞，那边生龙活虎"——你要冲锋陷阵，我给你加防御加回避；你要力克BOSS，我给你加攻击加必杀，我加我加我加加加……一种充满女孩子无节制消费理念的非可持续发展行为在"《火纹》系列"中表现得淋漓尽致。希望舞娘选手在比赛时还能为指轮留下点星星之火，否则如此疯狂地挥霍，裁判是无论如何都是不会允许这帮丫头们燎原的！

预测成绩：9分。

种子选手2：机战明星众

要想在"《超级机器人大战》系列"留有一席之地，上佳的嗓门和动感的体操技术是必不可少的。虽然这些机师们的体操水平我们不得而知，但其机体的华丽和视觉冲击的高素质却有目共

睹。每次攻击敌人前，一段热血之舞是必不可少的，待到敌人完全陶醉在你的舞蹈艺术下时，一阵攻击猛突立马袭来，直打得敌人哭爹叫娘。而为了配合良好的艺术美感，不时加入新面孔和新体操的举措可以也让人时时耳目一新。与其同台竞艺的选手请注意随身带个眼罩，以防被这群华而不实的家伙们诡计得逞。



预测成绩：10分

自由搏击

自从《街头霸王2》让FTG成为人见人爱的当红游戏类型后，各门各派的格斗技便在游戏上遍地开花了，空手道、泰拳、跆拳道、截拳道、八极拳、摔交、忍术、柔道……如果把这些在格斗领域获得无限殊荣的格斗家们算在种子选手内，未免有些对其他类型的太不公平了。（旁：这样就公平了？）

种子选手1：东方不败



游戏中的一些角色往往强得离谱，比如东方不败大叔。虽然这名字会被人联想到娘娘腔，但东方大叔的实力实在是恐怖，光是血肉之躯扑上去痛殴众机械兽这点就足够令人胆寒的了。不过东方大叔性格不大稳定，今天一腔正气地跟着众人去讨伐邪恶，明天可能一翻脸一记石破天惊拳就把队友们打个半死。想赢东方不败，先看看自己的防御力比起巨大的机械兽谁高谁低再说吧……



预测成绩：冠军

种子选手2：法拉



来自于《永恒传说》的法拉正义感极强，是那种女性敬仰、男性逃命的格斗暴力女形象。在同青梅竹马的利德一起旅行中，体术得到了突飞猛进的成长，后期修得秘奥义之后更是达到拳可碎石、脚能开山的一骑当千境界。所到之处，生灵涂炭、哀鸿遍野。不过这位大小姐稍稍有点小性子，估计剩下的冒险中无视石榴裙生存法则的利德最大的强敌不是随处可见的菜怪，而应该是身边这颗不安定起爆器了。

预测成绩：亚军

射击

射击运动起源于军事和狩猎活动。比赛主要分成手枪、气枪、飞碟和移动靶四大项。

种子选手1：萨姆斯



如果说屠杀、扮丑和毫无怜悯之心是哪个女性的特征，毋庸置疑那就只能是《银河战士》中的萨姆斯了。自从FC时代这位暴力姐姐就在迫害濒危物种的发指行为下练就了一手出神入化的好枪法。突发意外后却因祸得福地得到了能够与生命体X作N次亲密接触的能力。射击能力方面在X的雪中大送炭的特殊照顾下，萨姆斯进一步稳固了自

己枪神的名号——无论是冲锋陷阵还是火力压制都让人赞叹有加。

预测成绩：十环！

种子选手2：火枪二人组



可能的话，可以让《超级火枪英雄》中的RED和BLUE这对搭档双双出赛。虽然他们来自冠以火枪之名的世界，但实际上擅长的枪支却远远不止那时过境迁的火药武器。随身便携的三种武器可以从容应对所有的突发事件：遇物即散的火花弹适合固定靶，自动导航的追踪激光是移动靶的良选，而两位英雄各具特色的火焰脉冲和蓝色激光更是必备的群靶克星。只是这生活在弹幕缭绕、堪比雷电的王牌组合会不会忘乎所以地打出惯性呢？看来他们参赛时所出现的意外和结果一样让人期待……

预测成绩：十环或观众伤亡……

射箭

射箭运动起源于原始社会人类的狩猎和自卫，现代射箭运动始于英国，英格兰约克郡自1673年起举行的方斯科顿银箭赛并延续至今。1908年，射箭被列为奥运会比赛项目。

种子选手1：拉米娅



在"《机战》系列"中开着弓天使的拉米娅，每次登场几乎都有雷达和动力损坏的遭遇。所以面对这些高几率突发事件，弄把远程弓箭防身势在必行。实力证明一切：见过戈薇的净化射法你会说"出神入化"，看过星矢的稳狠射法（射手座黄金圣衣都快成星矢御用的了）你会感叹"小强无敌"，那您若有幸饱览过弓天使的火箭变凤凰，一定会大声疾呼："赛场很危险地，赶快回家去吧！"为了能让巨型大箭顺利参赛，赛场组委会正考虑重新设计与机体等大的专用靶心。至于拉米娅的箭法，大家稳可放心，"火箭一出手，保管命没有"是对拉米娅的最佳评价！



预测成绩：配合"必中+热血"使整个赛场被夷为平地。

种子选手2：RUIN





弓箭手的职业技能向来都是"大菠萝"类游戏的实用之冠，标榜"三百六十行"的"《光明之魂》系列"亦是如此。主动技能连射配合瞄准、迷惑、对空以及必杀等BT辅助技，使弓箭手RUIN完全做到了"战迷宫如入无人之境，灭杀敌于无影无形"的至高境界。推荐比赛前将连射、迷惑和瞄准技能升满，具体比赛时先用迷惑社射将裁判收为帐下，然后合理利用连射+瞄准直奔靶心。友情提醒：请不要升级必杀，否则裁判出个三长两短这责任可就要质变了。

预测成绩：连裁判都被迷惑了，成绩能差吗？

举重

举重是一项古老的体现力量的运动，现代举重运动始于18世纪的欧洲，1891年第一届举重世界锦标赛在伦敦举行，举重世锦赛也成为了目前体育界惟一跨越了三个世纪的世界锦标赛。

种子选手1：史莱姆



作为"《DQ》系列"最基层最家喻户晓的怪物，喜好负重物是史莱姆的一贯作风。驮起剑士合体为史莱姆骑士只是个谦虚的表象，君不见史莱姆大战滚滚的尾巴团，那气吞山河的阵势谁敢跟其试比高？小到亲戚挚友，大到木材矿石，两三成堆地摆在头上却完全轻如鸿毛一般，真是为奋斗在一线的举重运动员们上了生动的一课！听说其天敌鸟山明风格的人形生物也要来参加比赛，正好可以杀一杀这群史莱姆们的嚣张气焰！



预测成绩：冠军

种子选手2：罗宾



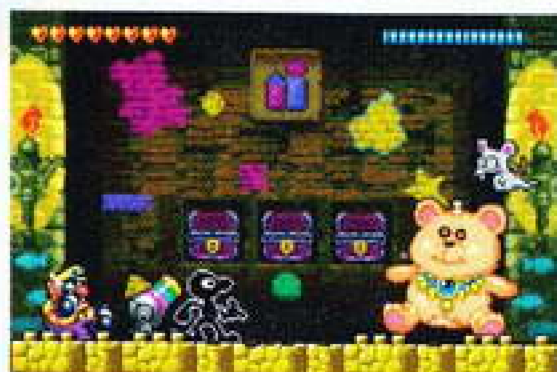
由于阿鲁法山众人表现不佳，精神力不足以顶住巨岩，致使罗宾失去了自己的父亲。于是这个老弟便化悲痛为力量，在伙伴们的簇拥下，努力练就了精神力的至高境界，像最基本的隔空移物就是标准的举重形式。虽然罗宾经常不顾环卫工人的苦苦劝阻，将岩块、石柱堆于交通要道口，影响了"游"容并导致后面到此一游的勇者们进退两难，可是人家罗宾就是在这样不畏千人唾万人骂的反复练习中将自己的精神力练的登峰造极的。蛮力算什么，强大的精神力才是罗宾的举重去强项！

预测成绩：亚军……

铁人三项

1973年，美国海军准将约翰·克林斯最早提出了铁人三项的雏形。而后这项挑战自然、战胜自我的新型体育运动项目在世界风靡开来。

种子选手1：瓦里奥





瓦里奥的骨子里充满了旺盛的生命力。作为一个全能型的选手，体壮形彪精力过人的天分必不可少，瓦里奥恰恰是这方面的典型楷模——在小游戏集合中饱受虐待，甚至碰上哪个游戏苦手型玩家重试个N百来次也不见其循环系统发生任何异常。白玉微瑕，这位平时以疯狂挖鼻孔为己任的猥琐男，是位彻头彻尾不注重清洁自身污垢的脏鬼，如果你有幸成为他的竞争对手，千万记住携带空气清新喷雾和防腐剂，否则您一定会被眼前这人形垃圾桶搞得生死两茫茫……

预测成绩：撞飞所有对手成为冠军。

种子选手2：特鲁尼克



特鲁尼克虽然是一位体型相对较差的大叔，但这种超适合人类自虐的铁人运动没有理由不邀请这位曾在百层迷宫的反复试练的、被誉为“男人中的男人”的特鲁尼克参加。这位饱含生活经验的已婚选手在优胜劣汰方面有着常人难以匹敌的一套心得——可以想象在比赛中，他会对着终点的裁判大甩“场所替换杖”，自己偷偷狂啃“速度种子”，冲着对手大念“脚封印卷”……如此十八班武艺样样精通的选手是相当可怕的！不过，从其的奸商的本质来看，他关心的应该不是赛事的胜负，而是这千载难逢的商机。

预测成绩：在比赛途中兜售非法物品，被没收后驱赶出局。

自行车

自行车运动起源于欧洲，1868年法国的圣克劳德公园举行了自行车比赛是本项运动的最早记载。奥运会自行车比赛分为场地赛、公路赛和越野赛。

种子选手1：口袋妖怪宝石二人组





这里比较难分出高下，因为红绿金银这帮“《口袋妖怪》系列”的主角都拥有谁也不输给谁的上佳人品，先是接受了博士的口袋妖怪、图鉴和免费鼓励，然后又游历于各大精灵会馆获取徽章、技巧、经验和金钱，还有各地有识之士的心意，那价格不菲的自行车就是其中之一。虽然属于赠品，可这质量及服务一点都不含糊——两种性能，终生包换的举措，让我们更加担心这本无利无销的店面到底还能苟延残喘多久？选手的技术大家没有任何担心的理由，连跑带跳的灵长系特征，加上即使车速与地面相对静止也不歪不倚的植物系特征，让人“听着放心，看着舒心”。

预测成绩：途中无法更换自行车而被障碍阻断比赛……

种子选手2：桃城武



作为“《网球王子》系列”里青春学院里仅存的几个威猛硕果之一，桃城武一直用强力入樽式跳跃扣杀这一绝技来勾动思春少女的芳心。在其良好的身材外表下，其车技也毫不含糊。不过由于脾气比较火爆，所以经常在路上发生与人口角的语言暴力。与嚣张跋扈的龙马少爷比，桃城确实在某些方面气宇轩昂一些——曾记那次小桃顺手抢辆自行车独去追逐劫匪的非凡气势否？不过最后却出人意料地演变成同车主神尾的追逐战了。

预测成绩：与其他选手发生口角被勒令停赛悔过……

赛车

赛车运动起源于1894年，直到引进了方程式的概念才使比赛达到满意的效果，现在已在全球发展并拥有大批爱好者。

种子选手1：马里奥

《超级马里奥兄弟》20周年的庆祝至今高温未退，蘑菇王国中那另类的赛车比赛也仍然在众多玩家的GBA上热热闹闹地进行，论其中最好用车手，无疑还是各方面都非常平衡的马里奥。不过马里奥赛车的比赛也确实另类了些，马路上一群生物整天以"恩冤情愁皆是尘"为幌子在比赛中互相抗害着，如果不是在游戏中，这伙横行霸道分子完全有资格将监狱的牢底坐穿，跟它们的比赛完全得不到安全保障——在你后面时抛个龟壳，和你齐头时亮个金星，跑你前面再丢个香蕉皮，真是防不胜防。如果和这种习惯了暴力的对手比赛，那请先就近到保险公司投保，并一定注明受益人——因为你自己都说不清你的车和你自己会被伤害到什么程度。





预测成绩：严重伤害对手被罚下场……

种子选手2：汉塔

要说掌机上赛车游戏也是一大类型，可说到车手怎么把《重装机兵2・改》里那个开着坦克的汉塔给弄出来了？且听笔者为大家道来。



汉塔"《重装机兵》系列"的默认名字，既Hunter（猎人），其身世我们不得而知，但因为某次痛苦的经历而毅然踏上复仇和保护朋友的道路，并在废土之岗以最强赏金猎人为目标。ACG界这种背负仇恨和命运的人我们统一称之为不死小强。汉塔选手的强项就体现在这非常人可比的高悟性上——没有说明书，没有技术指导，随便拿过一辆战车就可以轻车熟路地驾驶，这也注定了比赛时即使统一选手驾驶说明书厚达数米的原子仪表车，也没有任何问题。只是希望汉塔选手能及时改正自己边开车边发炮的劣习，以防造成群众大量伤亡和经济损失。



预测成绩：毁坏场地，比赛被迫中断……

一番激烈的竞赛之后，这场充满战意和杀气的比赛圆满落下帷幕。据大赛组委会统计，已被本届选手轰至不成人形的赛场基本符合报废标准，观赛人员伤亡惨重，可以说损失不可估量。看着满地的残壳和血迹斑斑的尸体，我们不免想起以前回荡在心中如今却几近模糊的一句话"友谊第一，比赛第二"。听说第二届掌机明星运动会马上就要举行了，阵阵寒意悄悄的在心中弥漫开来……

文 铭风

スーパープリンセスピーチ



NDS

超级碧奇公主

◆Nintendo◆ACT◆2005年10月20日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

スーパープリンセスピーチ

基本操作

十字键	控制公主的移动。左右移动是奔跑的。
按住L/R键移动	走路，在脆弱的平台上一定要走路。
X键	将敌人举起，不过不是对所有敌人有效。
B/Y键	攻击，举起物品时是将物品扔出。
A键	跳跃。
L键	关卡选择画面中进入主菜单。
R键	关卡选择画面中进入商店。
START键	调出菜单。

游戏故事

在距离马里奥所居住的蘑菇王国不远处，有着一座“喜怒·哀乐岛”，相传岛上有着拥有神奇力量的“喜怒·哀乐杖”。我们永远的敌人库巴在这里建造了个别墅。同时它在岛上偶然地获得“喜怒·哀乐杖”，这个杖拥有改变别人心情的神奇力量。库巴利用此杖那不可思议的力量成功地将马里奥抓了起来。

等外出散步的碧奇公主回到了城堡内，发现蘑菇小子都变得十分奇怪，更重要的是马里奥和路易都不知所踪了。为了帮助被抓的马里奥，碧奇公主带着大臣给予的、拥有神奇力量的伞“卡撒”，向“喜怒·哀乐岛”前进了。











主菜单

ずかん	图鉴，查看击倒的怪物。
ミニゲム	MINI 游戏，过关时间必定会获得，有三个种类。
パズル	拼图，当收集齐一个系列的拼图后就可在这里玩拼图了。放到正确位置拼图便会嵌入，双击是让拼图旋转。
おんがくしつ	音乐室，可欣赏获得的或购买的游戏音乐。
おまけ	查看游戏中的已经发生过的剧情。



菜单

ちゅうだん	中断当前游戏，下次开机时可从中断处继续。
ステージから出る	退出当前关卡，不过保留救出的蘑菇和获得的金币等物品。
のうりょく	能力，可查看公主所拥有的各种能力。



能力一览



どんぶらカッサー	将伞当作船来度过水塘。左右移动，A 键跳跃。
スライディング	滑铲，奔跑后按下。公主会利用惯性进行滑铲，通过窄道。
さかみちすべり	在斜坡上按住下便会从高处滑向低处并进行冲撞。
フワフワカッサー	商店内购买。跳起后按住 A 键可浮空。
コンベアカッサー	绳索关专用，将伞吊在绳索上滑动前进。
せんすいカッサー	潜水关专用，将伞变成潜水艇在水底前进。
きゅうこうカッサー	强力下坠攻击，商店内购买。跳跃中按下 +B 键发动。
ためうちカッサー	蓄力攻击，商店内购买。按住 B 键后发动，可攻击远处敌人。
ダッシュアタックカッサー	冲刺连击，奔跑的同时按攻击可进行乱打，在通关后出现。



冒险的关键是四种“心情”的力量



游戏中公主除了能使用各种各样的技能外，解除关卡中机关的关键就是“喜怒哀乐”这四种心情的力量，触摸下屏相应的表情符号就可使用了。不过值得注意的是使用时要消耗屏幕左上 HP 槽下方的能量槽，没有时当然就无法使用。能量槽在雨伞吃掉敌人或获得水晶时可补充。将敌人举起后按下键可将敌人吞下。只有熟练运用这些能力才能顺利过关。



发动后公主会旋转身体，此时有攻击效果。同时也能利用这个旋转来开启一些机关。而发动状态时按住 A 键可让公主飞上高处。



公主发怒后会浑身冒火，在附近的敌人会一下子被弹开。可突破挡路的敌人或是融化冰块，同时还可烧掉某些木桥。同时公主跳起下坠的力量变得十分大，可压下某些石块。



对解谜和灭敌没什么帮助。惟一的作用就是用愉快的心情来回复 HP。



公主会哇哇大哭，涌出大量眼泪。能够让植物生长，也能浇灭带火的石块。悲伤时公主的奔跑速度会变得十分快，可通过某些一碰就掉的平台。

关于商店和金币的收集

这里的物品会随着游戏进程的增加而增加。可购买的物品包括：技能、增加HP和能量槽上限的物品，音乐和拼图。由于游戏的收集要素十分浓厚，所以收集金钱可说是十分重要。金钱收集最好的地方莫过于关卡6-2了，在第一个场景，用“喜”能力飞上高处后会见到大批的乌龟。而你要做的就是举起一个龟壳，然后扔向龟群。一阵响声过后便只会剩下众多金币了。这里有两个龟群，交替进行就可无限获得金币了。





全关卡蘑菇小子收集攻略

ランタッタ平地

1—1

一开始都是提示砖块，给你一些操作上的建议。第二个场景会看到钱袋，只有举起物砸它才能够获得其中的金币。粉红砖块中是被抓的蘑菇小子，击打方块就可救出。树苗用眼泪浇灌便可使其生长。顺着高台的金币箭头向左飞可获得音乐。此场景右下有个蘑菇小子，然后进管道继续前进，救出蘑菇小子后过关。

1—4

起点场景的中部，用“哀”的力量快跑可救一蘑菇小子。下一个场景中将弹簧凳举到高台下，才能跳过高台(其实用飞也可以)。之后会看到大弹簧床处，弹到右边最下面的通路可救一蘑菇小子。在下个场景烧掉木桥可救到最后一个蘑菇小子。之后又会看到大弹簧床，这里左边有拼图A-7。然后就可过关了。

1-BOSS

前半要用触控笔拉动绳索将公主弹上去，不过不能碰到敌人。BOSS战中先浇灌树苗使其生长，然后当BOSS张开大嘴准备吐东西时就站在树苗上将眼泪都灌进去吧。当它喝饱了水躺下时踩它肚子就能造成伤害了。

1—2

起点上方就有个蘑菇小子，飞吧。之后要让树苗生长来进入管道。这里下方有拼图A-5和蘑菇小子。然后一路前进就可，最后一个蘑菇小子十分显眼。

1—3

一开始烧掉木桥获得拼图A-6。然后利用树苗可获得许多金币，树苗右边有个蘑菇小子。下个场景利用“哀”力量的快跑可进入倒置管道，救到一个蘑菇小子。回来后在场景最右边飞到上边，进入倒置管道，用龙卷刮开挡路的迷雾可救一蘑菇小子。回来进入右下管道后过关。



1—5

顺着金币组成的箭头向上飞，救到第一个蘑菇小子。下一个场景可获得拼图A-8，火烧木桥还有一个蘑菇小子。接下来的谜题很有趣，要根据蘑菇的晃动顺序来敲打下一场景相应颜色的花朵。顺序分别是：红蓝紫，红紫蓝红，蓝紫红红蓝。接着就没什么难点了，最后一个蘑菇小子在出管道时可看到，飞上去后用龙卷干掉挡路的雾就可。

モーリの森

2—1

先上到蘑菇树顶端，飞入左上管道，救出这里的蘑菇小子。回来后，敲打场景右下的两个黄色按钮使右上的落脚点出现，进入管道。来到水路，在场景中部进入管道，这里还可救出一个蘑菇小子。从水道的倒置管道来到上方，获得音乐（ランタッタ平地2）。向右到底，一路前进后途中可救到最后一个蘑菇小子。



2—3

第一个场景中部往上飞，通过移动浮台后进入场景右上的管道，这里有一个蘑菇小子。在场景二，用泪水浇动右下水车后开启前一场景的管道。管道内有风力来阻挡你前进，最右边是一个蘑菇小子。回场景二向上前进，途中可获得拼图A-10。进入管道，在终点附近发动"喜"力量带动风车开门后救出最后一个蘑菇小子。

2—5

前进一段后进入上方管道。下方可获得拼图A-12。然后从上方道路前进，这里用用"哀"力量奔跑后在快碰到乌龟时要起跳。然后火烧蝙蝠，救出蘑菇小子。在场景二，提示砖块的上面是可以通过的，里面有一个蘑菇小子。救出后进入管道，卷动风车开门后救出最后一个蘑菇小子就可以放心过关了。



2—2

先第二个场景有拼图A-9。这个场景有很多钉刺，如果买了200元的漂浮技能的话，这里会轻松很多。在场景三，一出管道就可以看到下方有个蘑菇小子被困，飞过去救他吧。干掉乘云的家伙后一路向右，在水路场景可救到一个蘑菇小子。同时，在这里用眼泪浇水车后可开启机关。回到前一场景，本来下沉管道已恢复原状。进入后用火烧掉桥，救出了最后一个蘑菇小子。

2—4

一开始是向上移动的强制关卡，获得拼图A-11后进入管道。获得迷你游戏后，跳过浮台向右。用"哀"力量跑到最右救出蘑菇小子。来到水路，这里在木桩上借力可跳得很高。场景中部用眼泪让树苗生长后可砸开两个钱袋。进入下一场景，带火撞开蝙蝠群后进入管道。用滑铲通过窄道后发动龙卷风开门，有个蘑菇小子小子。一路前进，救出最后一个蘑菇小子后来到下方。将弹簧凳搬到场景中部，弹上后便可过关。



2-BOSS

这里是用触控笔旋转公主站立的木桩，顺时针划圈让木桩向上，反之则向下。向上前进的途中要注意两旁伸出的荆棘，玩家可从上屏开始，观察荆棘的动向，方便快速通过。

BOSS是一个巨大的猫头鹰，它放出的蛋可以打掉，获得能量。主要攻击手段就是待其俯冲时跳起来打它头。在BOSS剩余2点HP时它会发怒，破坏落脚点，要在空中战斗了。要发动"喜"能力飞起，上升一定高度后解除，在落下时打它头。



ヒュードロ的房屋

3－1

这里的骷髅龟可用强力下坠攻击干掉。进入第一个门内，举起乌龟砸上方的黄色按钮，可救出一个蘑菇小子。回到第一个场景向上，进入第二个门。在最内部顺着梯子爬到最上面后，右边墙内隐藏着一个蘑菇小子。左边墙内可获得音乐（モーリの森2）。回来后向左上飞，门内可救出蘑菇小子一个。最后进入中部大门。继续前进，途中有幽灵，背对它时便会靠近你。进入紫色管道后让伞获得了悬挂绳索的能力，可以把伞挂在绳索上前进了。顺利通过绳索就可过关了。

3－2



一开始的乘云幽灵暂时只能躲。在提示砖块的右上有一个蘑菇小子，要靠飞行取得。在场景二，房屋右边的墙内隐藏着拼图B－5和一个钱袋。上楼梯后经过一段由掉落平台组成的道路时，起跳会发现墙内隐藏着一个蘑菇小子。获得后进入紫色管道。

这里要用愤怒的力量点燃四边的灯台才能使中央的大门开启。乘浮台，进入上方的紫色管道。内部一片迷雾茫茫，可用龙卷风驱散，在场景最后有一个蘑菇小子。回来后向右，最后的平台上要按住L/R键来走动才能顺利通过。

3－3

一开始可靠吞噬敌人来获取能量，飞到上方。一路向上，从右边行走可获得拼图B－6。然后从左边前进，进门来到下一个场景。这里先敲打右边的按钮后救出蘑菇小子，然后进入管道。躲过幽灵进入门内，这里要在下落过程中点燃三个平台上的灯台，进入之后开启的门内可救出蘑菇小子。然后回来，一直向右来到关押巨大幽灵的场所，解放它后将其带到灯光下，然后踩着它的身体进入管道。见到门后进入，要被大批蒙眼幽灵碰到前快速来到右边救出最后一个蘑菇小子。

3－4

这里很阴暗。钱包右上有个蘑菇小子。然后进入管道，通过一个长段绳索后又救出蘑菇小子。接着进门。这里有多个三门并列着让你选择进入。正确的进门法应该是：（左数）2、3、3、3，1。接着又是布满迷雾的场景，躲过大幽灵后来到了房屋内。这里出现了需要按住L/R键走动才能通过的平台。在这里获得拼图B－7和最后一个蘑菇小子后就可过关了。

3－5

利用弹簧床来到顶部的管道。这里先顺着金币组成的箭头跳下，救出蘑菇小子，然后进入管道。来到左边倒置的管道，点燃灯台进门，救出蘑菇小子。下一个场景又是有蒙眼幽灵追着的关卡。通过后来到个全是掉落平台的场景。下面有多个大幽灵和拼图B－8，从下方右数第3个门进入可救出最后一个蘑菇小子。然后通过掉落平台进入右上的大门。接着要击打带箭头的机关，旋转场景以到达通往下一个场景的管道处。然后就可过关。



3-BOSS

将妨碍公主落下的幽灵全部干掉，用触控笔快速在幽灵身上乱划吧（点击没用，要划）。

BOSS战中要使用怒能力将周围的四个灯台都点燃才能使BOSS受到伤害。当能量不够时要攻击中间的吊灯，毁坏后就可获得能量水晶了。当BOSS只剩2点HP时他会边哭边追你，眼泪会熄灭已点燃的灯台，要注意。



ムカムカ火山

4—1

这里岩浆遍布，小心不要掉下去了。进入倒置的管道，红色的按钮需要发动怒能力后才能踩下，获得音乐（ヒュードロ的房屋2），再利用滑铲可救出蘑菇小子。通过流沙地带后，乘船过岩浆后救出一个蘑菇小子。在最后场景右边有蘑菇小子，终点前有迷你游戏。

4—2

这里冒火的石块需要用眼泪来浇灭。在场景二，压下右边的红色按纽后从场景初始处下方的管道来到上层，救出蘑菇小子后从右边管道来到下一个场景。发动"怒"能力将挡路的石块踩碎后救出另一个蘑菇小子，然后通过移动浮台，在上方获得碎片B-9。然后进入右边的管道，通过绳索关卡后来到最后的场景。用怒能力压按钮可救到最后一个蘑菇小子。

4—3

进入场景右边倒置的管道，压下红色按钮后救到蘑菇小子。回来后从关卡最右边往上飞，可得到拼图B-10。来到场景二，用球敲下黄色按钮后进入倒置管道。来到沙漠场景，压下红色按钮后救到蘑菇小子，然后进入右边管道。之后的场景可随意行动，救出右上的蘑菇小子便可放心过关。



4—4

压下红色按钮，开启通往管道的道路。在场景二，依照上方的金币箭头指示向上飞，然后用"哀"能力奔过蓝色通道救出蘑菇小子。进入右下门内，压下红色按钮后获得拼图B-11。接着要举起平台压在要喷射的岩浆上，站上平台被岩浆喷上后可继续前进。上方的倒置管道内可赚取一些金币。下一个场景红色按钮后可救出一个蘑菇小子。然后进门，途中可看到最后一个蘑菇小子。

4—5

小心前进，在场景二烧掉木桥救蘑菇小子，岩浆上方的门内可赚取金币。来到沙漠场景，浇熄火焰石块后救出蘑菇小子。在上层获得拼图B-12后进入下一场景。压下红色按钮，救出最后一个蘑菇小子后过关。



4-BOSS

过关方法和前一关大同小异，不过这次是要靠点击来破坏石块。

和本关的BOSS毛毛虫战斗需要用到"怒"能力，发动能力后跳起踩一下下方的机关，一会后机关会高高弹起。此时毛毛虫若走在上面的话就会被掀翻，踩它身体的发光处便可造成伤害。之后它会发怒并进行冲刺，赶快躲到下层，并注意躲避落下的石块，石块掉下后有的会遗留能量水晶。待毛毛虫清醒后重复之前的做法。剩余2点HP后它会释放沙尘，要先用龙卷风驱除。



スイスイビーチスイスイビーチ

前进一会后飞到上层，利用弹簧凳来到上方，进入倒置的管道，这里有很多金币和一个钱袋。

5－1 在场景二，上方用眼泪浇化沙堆后救到一个蘑菇小子。敲下蓝色按钮后关闭瀑布，来到下一个场景。

这里干掉乘云的敌人，可坐它的云来到上方获得不少金币。然后会来到一个发射长矛的地方，矛的后端是可以站上的，不断换乘向上前进，这里的左上有个蘑菇小子。继续前进，下一场景要从上层前进，途中烧掉木桥可救蘑菇小子。在关底前可获得音乐（ムカム火山2），过关。



5－3 乘弹簧床到达上方，敲下两个蓝色按钮后可在下方获得许多金币。敲打黄色按钮，平台出现后乘长矛来到右边，途中可救到一蘑菇小子（不能用能力飞过去）。进入长矛上面的管道，钻下喷泉后有蘑菇小子。前行，在某场景左边用“哀”力量救出蘑菇小子后从左下管道进入潜水关。通过后向右就可过关了。

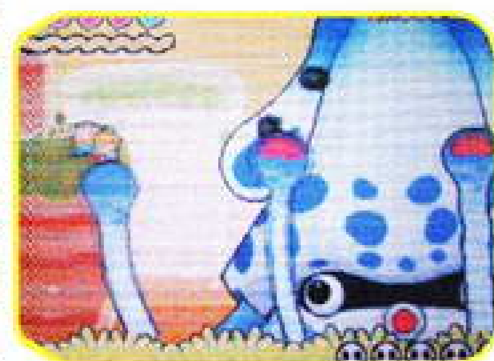
5－2 这里一开始上方是骗金币的极好地点。下方要击打彩球来将挡路的彩色砖块干掉。之后飞到右上，要发动“喜”能力在喷泉的中心处旋转才能进入，救出蘑菇小子。获得伞的潜水形态后可在水底遨游了，出来后要躲避巨大铁球，来到下个场景。烧掉木桥救出蘑菇小子，然后通过喷泉进入管道。这里有三个流沙，沉入最后一个底部可救出蘑菇小子。从第二个沉底就可过关。

5－4 获得拼图C－7后来到场景二。进入中部的倒置管道，通过强制关卡后救出蘑菇小子。躲过大铁球来到下一场景。用彩球打砖块后救出蘑菇小子。下一场景，敲下两个蓝色开关后救出蘑菇小子，之后就可一路过关了。

5－5 场景二还是要躲避大铁球来前进。下一个场景，顺着金币箭头向上飞是救不到蘑菇小子的，要来到场景中部向上飞，然后乘着长矛来到左边才行。下个场景的左下有个蘑菇小子，取得后再进入管道。一路前进，来到一个有大弹簧床的场景，弹上后浇化沙堆，敲下出现的蓝色按钮。通过潜水区域后陷入流沙到达最下，浇化沙堆救出蘑菇小子。然后进入管道过关。

本关前半类似第二关，要旋转木桩。只要一直以最快的速度旋转木桩的话就可到达最上方了，不过要在最后一个长矛处停一下。

5－BOSS 本关的BOSS是一只大章鱼，要注意别被它的触手碰到。被抓后要连按方向键来摆脱。公主要攻击它的触手，让所有的触手退缩后，再躲避一次墨水攻击，就可攻击它喷墨的嘴巴了。



シクシク冰山

6—1

从上层一路前进，进入管道后看到许多落下砖块的场景。从左数第三个深渊掉下可救出蘑菇小子。然后进管道，桥上用“哀”的力量，当地面被眼泪覆盖并变成冰面后，就可滑铲到中间救出蘑菇小子了。向右走，进管道前向左，用“怒”的力量融化三个冰柱后可救出蘑菇小子。

如果进入下层的管道的话，先飞入左上，顺着金币箭头进入墙内的管道。这里先用“哀”的力量，攻击红色砖块就可打碎冰块前进了。这里可获得许多金币，而最后则有个巨型海狮。回来后最右边倒置的管道就和上方道路到达的地方一样。下方管道是终点，取得迷你游戏射击后过关。

6—4

从下层前进，获得拼图C—11后走上层，打掉雪人进门。乘平台向上，烧掉冰人可救出蘑菇小子，然后进入右边管道。来到有炮弹的场景，干掉场景中部雪人进入门内。冻住通道敲打砖块来破坏冰块。然后来到上方，这里要靠丢龟壳来解救蘑菇小子。然后向右，从管道出来后发现回到了有炮弹的场景，向右前进。见到大弹簧床后弹上，救出蘑菇小子后顺便敲下黄色按钮。然后就前进过关吧。

6—5

一路前进，通过潜水区域后打破平台进入下方管道。这里的蓝色砖块要靠下坠攻击或扔东西才能打破。这里可以用“怒”能力获得拼图C—12。通过强制右行的关卡后用怒能力救到蘑菇小子。然后先别进入右边的门，向左进入的倒置管道，用眼泪冻住地面后向右，救出一蘑菇小子，进门后烧坏多个冰柱子发现回到了原地，这下可以进门了。接着会遇到几个大海豹挡路，用怒能力可将它们弹飞。乘这里的弹簧床可上到顶部平台，用龙卷吹散挡路的雾后救到最后的蘑菇小子。

6—2

进入右下管道，可看到个蘑菇小子。然后可利用飞行一路吃能量来到右边，不要落地继续向上进入左上的管道。向左前进后用“怒”能力又可救到一蘑菇小子。继续向左，通过潜水关后出来可获得拼图C—9。然后回来，进入用“怒”能力救蘑菇小子那个场景右下的管道。救到最后一个蘑菇小子后过关。



6—3

乘浮冰一路前进，七弯八绕地来到了右上，打掉雪人后进门。这里大雪纷飞，先来到最右边，进门后用“怒”能力救到一蘑菇小子。回来，用眼泪冻住路后可进入中间的大门，在左下救到另一个蘑菇小子。然后进倒置的管道，一路向右进门。从下方绕上可救到最后一个蘑菇小子，进入左下的门。然后不断前进就可，途中有拼图C—10。

6—BOSS

关卡前半需要点击下方飞上来的冰块。BOSS是冰龙，被它冻住后要快速按方向键摆脱。要跳起躲避它的冲刺，打掉它召唤出的巨型冰刺可获得能量水晶。想要攻击它就要使用怒能力烧它的保护膜，几次后就可使保护膜坏掉，造成伤害。剩余2点HP后它会变成仙女飞在空中，这次要踩在冰柱上烧它了。



スカイ-ザ-ルンルン

7—1

第一个场景中会先出现上下伸缩的藤条。第二个场景中，先上到最顶部进入管道，用眼泪奔跑可获得一个蘑菇小子，然后进入蘑菇小子上面的管道。在乌云的场景敲打黄色按钮，顺着出现的道路向左，旋转风车救出蘑菇小子。

抓着伸缩藤条向右，进入管道。在下一个场景中，抓着伸缩藤条来到右上，救出最后一个蘑菇小子，一路前进，在终点前用风车可以获得音乐（シクシク冰山2）。

7—2

一开始就要在大铁球之间行进，期间还要注意不要掉下坑内。下一个场景，拉绳索藤条，踩着飞天乌龟，在右上救出蘑菇小子。通过向上的强制移动关卡后，用龙卷消灭挡路的云后救出蘑菇小子。来到有大炮弹的场景，向上飞，进入管道。通过绳索关后进附近管道，可救出一个蘑菇小子。从管道回来，一路走上层后可获得拼图D–5。接着向右过关。



7—3

一开始的多个平台很考验跳跃操作，初始处的球是给你砸扔锤子的敌兵的。一路前进，通过向右的强制一共关后可在下个场景吹掉右上挡路的雾，救出蘑菇小子。进管道，获得拼图D–6后在热气球内使用“怒”能力，可来到上方。下个场景中，要在转动空中的风车才能救到蘑菇小子。接着会在途中救到最后一个蘑菇小子，过关。



7—4

来到乌云场景，在上方卷掉雾后可救到蘑菇小子。再一路向右前进，在有两个大弹簧床的场景处，左边可卷掉雾救蘑菇小子。撞掉一堆敌人后在下个场景乘热气球，前往左边可救最后一蘑菇小子。接着就可一路前进了，途中用某个弹簧床弹上还可获得拼图D–7。

7—5

卷掉雾救蘑菇小子。之后在有转轮平台的乌云场景处，乘转轮左边的平台来到上方，卷掉雾救出蘑菇小子。下一个场景会挂大风，可敲打开关改变风向。继续前进，途中需要丢敌人敲下黄色按钮让平台出现，进管道前向左，有最后一个蘑菇小子。通过潜水关卡后就过关了。

6—BOSS

前半关还是拉动彩虹绳弹公主上去，最后一下时机要抓得很紧。

BOSS战中，要先发动“喜”能力，在BOSS头部附近旋转来将BOSS搞晕，然后攻击就能奏效了。剩余2点HP后云彩消失，想要攻击就要积蓄更多的能量了。胜利后成功救出路易。



库巴的别墅

8－1

场景二先进左边门，有蘑菇小子。从右边门前进，然后先进下面的门，在强制移动关卡内获得蘑菇。之后会有四个门选，最左边门内要按照雕像来摆姿势才能不被吸走，三个场景分别是，站立，下蹲和浮空。救出蘑菇小子后回多个门的场景，进最右边，然后按照上，下的顺序进门。接着向上飞，进门。再用滑铲通过窄道进入左边的管道，击打旋转机关通过这个场景后获得音乐（スカイーザールンルン2），过关。

8－2

一开始是强制向上的关卡，练习练习跳跃吧。终于来到场景二，这里敲打黄色按钮会使相应的石块移开，起点上方的蘑菇小子就要用此法取得。从起点按照右上左上右的方向绕行，当击打了最右上的按钮后，从右边快速来到下方再往右，就可趁石头移开时进门了。通过一个场景后，在满是旋转火柱的场景上楼梯时向左行进，可救一蘑菇小子。在最右边，先进入上方大门，将幽灵引开后站在石块上用蓄力攻击打下按钮，乘石头来到上方可获得拼图D-9，还有个蘑菇小子。

进入下方大门，途中要用“哀”力量撞铁球让石墙破碎。下个场景要迂回进入中间的大门，在之后这个漆黑一片的场景中要引诱水里出来的鬼火点燃周围的火炬。接着进门就可过关了。

8－3

开始后马上就用“哀”的力量向右狂奔，逃开幽灵的追捕。在下个场景，右上有个蘑菇小子。然后向左进入中部的管道，绳索关通过后掉下可救到一蘑菇小子，然后向右。撞铁球砸开石块，在门前用下坠攻击搞开石块，可获得拼图D-10。通过根据雕像做动作的关卡后，下个漆黑的场景一路发“怒”能力，进入上方管道。通过潜水关后，可救到最后一个蘑菇小子。然后是引诱鬼火点火炬，进入开启的门，过关。

8－4

通过绳索关和潜水关，下个场景先进入进入中部管道，通过后可在岩浆区域救得到一蘑菇小子。回来，进入最右管道，躲避大幽灵的追击，敲打旋转机关进入另一边的管道，救一蘑菇小子后通过绳索关，乘热气球右上可救一蘑菇小子。而后的场景中可获得拼图D-11，然后进入右上大门就可过关了。

8－5

一开始又是考验跳跃，进入场景二后有多个门可以进。

左边的门，这里可救到一个蘑菇小子。右下的门，进入后发动眼泪狂奔，还要注意最后一下跳跃要尽可能晚离开平台，否则不容易跳上平台。之后的场景可获得拼图D-12，最后还有一个蘑菇小子。右上大门，引诱鬼火点火炬开门，然后依照雕像摆姿势前进，最后出来后依旧有一个蘑菇小子。

从管道出来后向上飞，进入左上门内。这里有许多管道，大多数通往上边，从上边管道出来后掉入右边第3个深洞内的管道就可以到下一场景过关了。

8-BOSS

一开始还是划动屏幕赶幽灵。然后是和被赋予力量的手下战斗，用它召唤出的小兵砸它便可过关了。然后是和库巴打，用火或龙卷攻击两次就可伤他。胜利后他变身为最终形态，用它召唤出的炸弹炸它头就可以了。等举起炸弹后听到急促的滴滴声后就可以向上抛了。剩余1HP时他会召唤出权，释放出屏障，用“怒”来破解吧。



胜利后公主用伞使出了一下漂亮的全垒打，让库巴变成了远方的星星……

之后会获得冲刺乱打的能力，而再次将每关的BOSS干掉会出现新关卡。关卡内可继续收集拼图和音乐，但是很考验玩家的操作，大家加油吧。



文 一棵树 编 海文

GBA

超级火枪英雄

◆SEGA/Treasure◆ACT◆2005年10月5日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边

GUNSTAR SUPER HEROES

GBA上近期的动作游戏大作《超级火枪英雄》果然没有让人失望，流畅的操作，个性丰富的登场角色，火爆的游戏流程都让人欲罢不能。绝对可以算是动作游戏爱好者们不容错过的优秀作品。

《超级火枪英雄》剧情攻略

基本操作

十字键	控制人物的移动以及射击的方向
A键	跳跃，可根据按键时间的长短来控制跳跃高度
↓＋A键	滑铲，悬挂（在某些特定地面上使用）
↑＋A键	升龙拳
斜下＋A键	滑铲（在某些可悬挂地面上使用）
空中→／斜下／↓＋A键	分别向三个方向使出飞踢
空中面向墙壁时A键	三角跳
L键	更换武器

射击操作

玩家可以在OPTION中设置4种操作模式

NORMAL－A	
B键长按	通常射击
B键单按或连按	刀攻击
定向射击	按住B键、R键
定点设计	按住R键
强化射击	快速按两下R键

NORMAL－B	
通常射击	按住B键
方向固定射击	按住R键
位置固定射击	按住B键、R键
刀攻击	单按B键或连打B键
强化射击	快速按两下R键

SIMPLE－A	
自动通常射击	按住B键后松开（同时按下B键和R键解除）
方向固定射击	按住B键
位置固定射击	按住B键、R键
刀攻击	单按B键或连打B键
强化射击	R键

SIMPLE－B	
自动通常射击	按住B键后松开（同时按下B键和R键解除）
方向固定射击	按住B键
位置固定射击	连按两次B键并按住
刀攻击	R键
强化射击	B键＋R键同时按

模式介绍



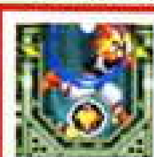
道具

某些场所或打倒某些特定敌人后会出现道具，当走到道具附近后按↓＋B键就能够拾取道具，主要有两种

大幅回复武器能量槽



回复10点HP



游戏画面

体力
受到敌人攻击后就会减少，降为0时GAME OVER。

武器
玩家能够使用的武器，较大的标记表示玩家正在使用的武器。



武器能量
当武器能量槽闪光后就可以使用该武器的强化射击，使用强化射击会使能量槽不断减少，通过攻击敌人和拿取特定道具可以使能量槽上升。

得分
显示玩家目前的得分，而当与BOSS或一些HP较高的敌人战斗时则会显示敌人的HP。

人物介绍

RED



年纪轻轻就以超群的实力成为3YE中的顶尖GUNSTAR，是个性格乐观，甚至有点天真的女孩子，各种感情在她身上都体现得很极端，小时候父母双亡，她便将同为孤儿得BLUE视作是自己的哥哥，很讨厌和BLUE分开。

BLUE



同样是拥有天才实力的GUNSTAR，公认的酷哥。平时看上去是那种喜欢冷嘲热讽的人，但实际上对朋友的关心以及对任务的责任感都要超出常人。和RED是多年的好友（青梅竹马？）常常以开RED的玩笑来消除工作中的压力。

YELLOW



GUNSTARS治疗班的成员，擅长索敌以及情报收集，是RED和BLUE的坚强后盾。她有一个失踪多年的哥哥，并且兄妹俩的身份中似乎潜藏这巨大的秘密……

GREEN



曾经和RED、BLUE同为GUNSTARS的一员，但因为某种原因加入了帝月，成为了RED和BLUE的强敌。能够自由地操纵古代的超兵器“SEVEN FORCE”，他的心底里到底隐藏这什么不为人知的秘密呢？

GRAY将军



在短时间内崛起的帝月支配者，他的过去充满了谜团。率领着手下的PINK、ORANGE、GREEN和BLACK开始了对世界的侵略。

PINK、凯因、小太郎

受帝月雇佣的赏金猎人三人组，驾驶着巨大的战斗机械“Pinky Loader”向GUNSTAR发起挑战。



ORANGE



宇宙战舰“金的一献”的舰长，他久经锻炼的身体中隐藏着让人难以想象的爆发力，擅长接近战。

BLACK



表面身份是赌场的老板，但其实是帝月中的高级干部。在满步机关的骰子要塞中等待着GUNSTAR们的挑战，他究竟和帝月有什么渊源呢？

剧情攻略

※限于篇幅，本文仅收录HARD模式下BLUE的剧情。

从前，当破坏神在这个世界上苏醒时，有两个英雄站在了凶恶的破坏神面前，他们就是最初的“GUNSTARS”。而他们到底是谁？没有任何人知道。他们经过艰苦卓绝的战斗，终于成功地在月世界击败了破坏神，和月亮一起粉身碎骨的破坏神的残骸变为了四个新的月亮，环绕在地球的周围。时光飞逝，英雄们成为了传说中的人物，地球也和他周围的4个月亮一起，迎来了繁荣的时代。但在突如其来出现的“第5之月”的影响下，黑暗又降临在地球圈……第5之月，这是一个完全由人工制造的机器月亮，人们称之为帝月，帝月的人们宣称自己得到了来自超古代文明的遗产——梅加里斯的启示，将要再度让破坏神复活。而帝月，就是他们为了达到这个目的而建设的巨大卫星都市。帝月的势力不断扩张，地球方面为了对抗帝月而秘密组建了一个名为3YE（THIRD EYE）的防卫组织。这个组织里的精英们，则被冠以传说中英雄的称号——GUNSTAR SUPER HEROES。







地球

战火终于在某一个看似平常的日子里爆发了，GRAY将军率领的部队向3YE的总部发起了突然袭击。3YE虽然戒备森严，但也不是帝月的对手，转瞬之间，防御便被帝月突破。获知消息赶到总部的RED、BLUE、YELLOW面前已经是大群的敌兵了。

第一关基本上没有什么难度，按照箭头的提示前进即可。路上的胖子敌兵消灭后可以得到HP回复的的道具，空中的直升机也是可以破坏的。由于暂时没有什么强力的敌人，因此可以趁这个时间用各种普通攻击将武器能量槽加满。胖子敌兵使用翻滚攻击时记得跳起躲避即可。



BLUE在基地内部的大屏幕前找到了这次帝月的领导者GRAY将军。身为元首的GRAY将军竟然亲自参加了这次的突袭，看来这次的攻击行动对帝月而言也是意义重大。

GRAY将军望着眼前的BLUE，狂妄地说道：“地球政府的走狗们，你们已经来晚了，我想要的东西已经到手了。”

“切，帝月，你们煽动另外4个月亮上的居民，到底有什么打算？”

“煽动？我们只是为处在地球政府暴政下的月球居民们讨回公道罢了。只要按照资料中的位置将分散在4个月亮中的财宝之石收集到就能够让破坏神复活，地球也将包围在复仇的火焰之中！”

BLUE一听便火了：“这些梦话你到那个世界后再说吧”正当BLUE准备出手时，YELLOW遭到了帝月新型机的袭击，无奈，BLUE只得先行赶回救援。

“唉，真是扫兴……”



回到最初的场所后便会进入BOSS战，BOSS是一架巨大的机器人，YELLOW所乘坐的飞船也被它当成了攻击的武器。这个BOSS其实很好对付，只要等它将飞船砸下来时跳到飞船上攻击它的头部就能轻松获胜。如果在短时间攻击它的两只手的话就能让YELLOW成功逃脱，这样可以得到一些道具。

“不仅是本部，整个基地都被完全攻陷了”YELLOW传来了最坏的消息。

“既然已经这样了，那就把剩下的交给地球军好了，反正我们三个人什么也干不了。”BLUE一脸不在乎。

“BLUE，你这样还算是GUNSTAR的一员吗？”RED对BLUE的这种态度很不满

“GUNSTAR？那只是一个虚名而已，我们根本不是什么传说中的英雄吧！就我们三个人想要打倒帝月，几条命都不够花”

“你！”RED看到自己的搭档居然是这种态度，气就不打一处来。

YELLOW可不想看到这对搭档这么争吵下去。YELLOW认为从长远来看，仅凭三人的力量要想战胜帝月几乎是不可能完成的任务，但是既然身为3YE的成员就不应该忘记自己的使命。如果让地球军出动的话，就会演变成地球和月亮间的全面战争，这样一来不管是哪一方胜利都会有无数的无辜者牺牲。RED也认为不管有多困难，这也是GUNSTAR的使命所在。

“唉……真是拿你们没办法，真是羡慕你这家伙能有这么一个单纯的脑袋瓜啊。”BLUE还是经不起YELLOW和RED的软磨硬泡。



“你……生我的气了吗？”RED赶紧小心翼翼地问道。

“切……别用那种眼神看着我好不好，行了行了，我就陪你们玩到尽兴好了……”

MOON 1

第一之月。这里是一个充满绿色的小星球，可比特族的人们在这里建立了属于自己的文明，不过在这里等待着GUNSTAR们的，显然不会是这些可爱的小家伙。

“BLUE，我是YELLOW，财宝之石似乎被这里的原住民当作是宗教的象征物而被供奉在金字塔状的陵墓里了，就像地球上的玛雅文明那样。”

“打住，打住，我们可不是来这里考古的。”再让她说下去，恐怕就没个完了……

“敌机接近，BLUE，迎击任务就交给你



了。”RED发现了敌机的踪影。

“搞什么，又是我……”BLUE一边掏出枪，一边嘀咕道，不过这下还好不用听YELLOW上历史课了。

本关一开始要在飞船上方迎击来袭的敌人，从后方飞来的导弹可以通过调整飞船的倾斜角度来躲避，其余的敌人都不难对付。下到地面后会有很多敌人，这里的草房破坏掉后会出现HP回复的道具，走过路过不要错过。途中会有一些卡车挡路，最好是能用强化射击解决掉。一些使用重机枪的敌人也相当讨厌，但利用强化射击可以消去敌方子弹的特性就会变得意外的轻松。接下来会遇到会不断放出孢子的植物，只要集中火力攻击它的头部即可，消灭它后不断用格斗攻击反复敲打它的头部能够得到多个HP回复道具。之后会来到一个画面会旋转的地道内，通过这里的方法是将版面内

所有的小鸡带到版面中央的小门里，只要碰一下小鸡就能使小鸡跟在玩家的后面，但被敌人碰一下的话小鸡就会回到原位。离开后来到金字塔上方，消灭掉一个像是用积木推起来的巨大石人后就会掉入金字塔地底与BOSS PINK三人组对决。只要能跳到巨大机器的驾驶舱部分进行攻击就可以轻松取胜。



胜利后PINK三人组狼狈逃窜，BLUE却发现了她们留下来的一张数据盘，这引起了BLUE的好奇。

“数据盘？《SHADOW LIGHT报告书》？这是什么玩意……”BLUE拿起这张盘，自言自语道。

报告书是一位名叫SHADOW LIGHT的科学家所撰写的，里面提到过去传说中的GUNSTAR HEROES将破坏神在月球上打倒，在那之后便诞生了新的4个月亮，但这中间却包含了许多难解的谜：为什么粉碎后的月亮并没有形成像土星那样的小行星带而是融合成为了4个大小几乎相同的月亮？为什么这些质量仅为地球24分之1的星球能够具有和地球相同的重力与大气？这都是现在的科学所无法解释的东西。这位科学家还注意到了一点，那就是4个月亮的位置很不自然，从排列位置上来看，似乎特地给第5个月亮留出了空间一样。而那里恰恰就是月亮和破坏神一同爆炸的爆心地，他在那个区域发现了一个让人惊讶的物体——一块拥有自己的意识，自称为梅加里斯的石头。

第一部分的报告书就到此结束了，难道这就是一切事件的起源吗？

MOON 2

这个月亮上的财宝之石已经被帝月夺走了，并且敌人们正准备用巨大战舰将财宝之石运送到帝月本部，只有立即破坏掉战舰才能阻止财宝之石落入帝月手中。不过麻烦显然要比



GUNSTAR们想象中的要多，随着3YE的崩溃，其他几个月亮上的居民也开始屈服于帝月的统治下了，无数射向GUNSTAR们的对空炮火就是这一现状的证明……

本关一开始是驾驶直升机突破敌方的火力网。这里的操作比较特殊，B键为机炮射击，A键为投放炸弹，炸弹在近距离时可以攻击空中敌人，远距离时则能对地攻击。L/R键用来控制飞机的逆/顺时针自转。由于屏幕较小，所以这里的纵版射击部分难度相当高，笔者的建议是一路上能不打的敌人尽量不打，避免受不必要的损失。BOSS是一架巨大的飞行器，在一开始时要首先用炸弹将画面正中央的舰船破坏，然后在BOSS正前方用机炮和炸弹猛攻，当然，这里敌人的炮火实在太密集，能够过关也需要一点运气。之后会来到巨大战舰上，这里的敌人虽多，但有许多炮台破坏后会出现HP回复道具，因此小心一点的话，是不会有大问题的。本关的BOSS是肌肉男ORANGE。射击对他很难造成伤害，但如果将他打下飞机的话就能给他造成较大损伤。

胜利之后BLUE又发现了一块资料碟——《SHADOW LIGHT报告书2》，里面仍然记载了许多有趣的东西：

“梅加里斯直接与我的思想展开了对话，这也许已经够让人感到不可思议了，但更让我感到惊讶的则是它所说的话。按照它的说法，我们人类还只是生物进化的初期阶段，当我们



的智力发展到一定程度的时候，便有可能成为超越生命与次元的意识体，就像那4块财宝之石那样。而那4块财宝之石也正是从另外的地球超越时空来到我们的地球的，也就是说这4块石头就是引导我们年轻的人类发展的意识体，但是幼稚且残暴的我们并没有能够控制好4个石头，而梅加里斯就是为了完成新的觉醒来来到这里的第五之石。身为科学家的我便停止了先前对“FORCE”兵器的研究，而在某个月亮上开设了一个研究所，与BLACK一起开始了对梅加里斯的研究……”

这里面提到了帝月的干部之一BLACK，那么这位名叫SHADOW LIGHT的科学家又到底是谁呢？

MOON 3

第3之月，这里是地球圈最大的矿产产地，巨大的矿井向着地底不断延伸，财宝之石会埋藏在这种地方丝毫也不会让人感到意外。

果然就如BLUE预料的那样，YELLOW提供的情报证实了这一点：“财宝之石的推定坐标就在FORCE矿山的最深处，坑道的总长为200公里，迷路可就麻烦了哦。”

“在这里就好，不过这儿实在太深了，总不会让我打着电筒去找财宝之石吧。”

“放心，我为你准备了FORCE制的步行机械，保证你旅途愉快。不过矿山已经被帝月所控制了，并且传说中的超兵器SEVEN FORCE也被帝月发掘出来了，你可要千万小心啊。”

“再是一万个小心，该出来的东西还是会出来的……”BLUE一个人嘀咕道……

本关玩家会乘坐步行机械在矿道内战斗，按A键可以悬浮在空中，再配合上下方向按一下A键的话就可以回到地面或是悬挂在矿道顶部。敌人乘坐的小型火车破坏后是可以得到HP回复道具的。本关BOSS是GREEN以及他驾驶的拥有7种形态的超兵器SEVEN FORCE。SEVEN FORCE的每种形态都拥有完全不同的攻击方式。



机器人形态

利用强化射击可以消掉它发射的散射激光。



圆盘形态

它会在坑道里面旋转撞击主角，看准它冲撞前发出的火焰即可轻松躲避它的攻击。



鸟形态

要在它放出的铁羽毛和激光束之间来回躲避的同时攻击它。



弓形态

它射出的箭之间有较大的空隙，躲在空隙中就会很安全。



蛇形态

利用追踪激光对付它会很轻松。



豹型态



尾部会放出能够在坑道内反复折射的激光，估算好反射的轨迹后就不难回避了。

门形态



会向后方放出大量障碍物，对付它可以用强化射击和它硬拼。

战胜SEVEN FORCE后GREEN决定暂时撤退，并将《SHADOW LIGHT报告书3》交给了BLUE，还要求BLUE一定要把这个交给YELLOW，说罢便离开了。

"怎么又是这光碟？难道记录资料也要连载的吗？我服了……"

《SHADOW LIGHT 报告书 3》

"今天我在研究所里目睹了令人惊叹的试验成果，我按照梅加里斯的指示输入了特殊的



电波信号，结果从什么也没有的空间中出现了奇异的生命体！毫无疑问，这便是来自其他的地球的人类！而这只是研究的初步成果，如果我们沿着这个方向继续下去的话，我们一定能够将我们的涉足面扩展到位于其他次元的地球上，而人类的发展也将获得无限的空间与可能性。为了进一步推进对梅加里斯的研究，我必须在爆心地建立更大规模的研究设施，而这需要更多的资金以及能够理解我的远大理想的人。我想到了地球的大资产家GRAY，也许他能够提供我所需要的东西……"

MOON 4

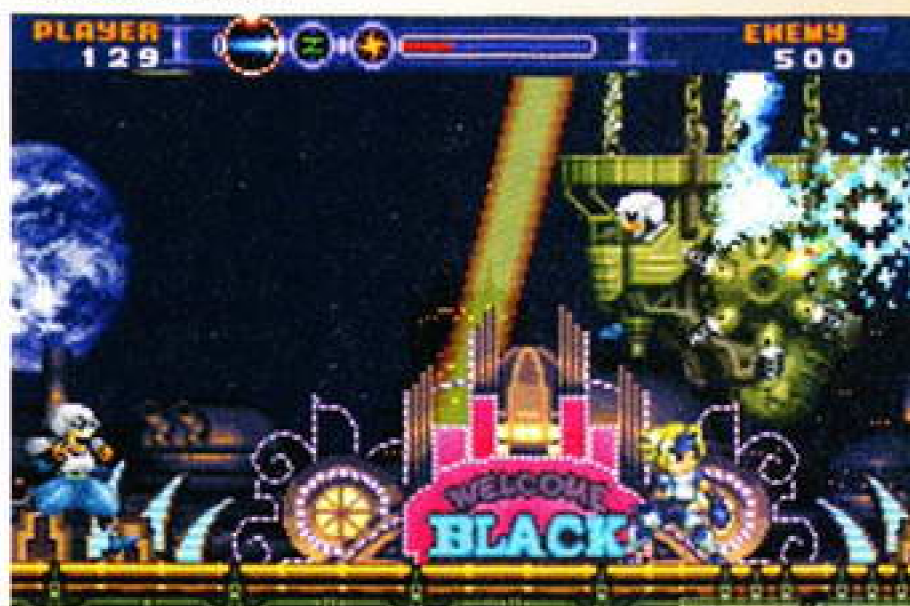
这个月亮以赌场而闻名，不过在现在这个紧要关头，我们的GUNSTAR们显然是没有心情来这里一掷千金的。

"这里的老板BLACK可是帝月的干部之一，不过以前他可也是一位科学家，这里的骰子要塞就是他的杰作。"YELLOW每次都能提供有价值的情报。

"看来这里就是帝月的资金后盾了，有意思。"

"这里不知道会有什么陷阱，你自己可要多加注意！"

"切，我不做赌神已经好多年了，没想到还会来这种地方……"



本关一开始跳下飞机可以得到3个HP回复道具，可千万不要漏捡了。前进一段后会遇到一个悬挂式的激光炮台，最好是跑到它的正下方用升龙拳攻击，在图中所示的地方跳下去的



话可以拿到三个HP回复道具，而跳到直升飞机上前进的话则可以走捷径。由于跳下去的话还要对付不少敌人，所以最好是能够走捷径。之后就会进入骰子要塞，这里的玩法就像下棋一样，玩家会跟据骰子的点数在棋盘上前进。不同的格子内有不同的敌人在等待着，当然有些格子里也有补给。

走到标有BOSS的格子处便能进入BOSS战，要对BOSS造成伤害就必须从它乘坐的机



器脚下穿过，绕到BLACK所在的那一面才行，打倒BOSS后BLACK还会顽抗，每打他几下，他就会扔出炸弹，可一定要注意，被他的炸弹炸死重头来可就得不偿失了，当他的炸弹扔完后，就只有投降的份了。

《SHADOW LIGHT 报告书 4》

事到如今我已经知道了这一切，而我的计划也终于也将来到最后的部分。

golden silver，如果破坏神真的觉醒的话，那我们也会成为与梅加里斯一样的存在，就能够自由地穿行于不同的次元之间，这样也许就能拯救不断征战的人类。但是GRAY违反了我的想法，他只是把破坏神当成是威力强大的武器。并将我们巨大的研究基地称为"帝月"，并煽动其他4个月亮上的居民反抗地球政府。这是绝对无法原谅的暴行，我不管怎么样也一定要阻止这个疯狂的家伙。因为我的研究只能够被用于造福人类。我所写下的这些报告书，留给我的儿子和女儿，希望我的研究成果不会被用到战争与破坏上……

MOON 5

GUNSTAR们费劲周折得到了4块财宝之石，这4块神奇的石头告诉BLUE和RED财宝之石其实是来自其他次元的地球上的人类意识，为了寻找能够抵抗外宇宙侵略的力量而来到了这个地球，而梅加里斯就是外宇宙送到这里来的邪恶之种。更让人吃惊的是阴险的



GRAY将军竟然绑架了YELLOW，而交换条件就是4块财宝之石。无奈之下BLUE和RED决定按照GRAY将军的意思，用财宝之石来换取YELLOW的安全。

本关一开始的地面战斗没有什么难度，地上会有一些可以向上喷火的发射机，一旦被打中的话会连吃多发攻击，一定要先行破坏掉。

消灭众多敌兵后来到GRAY将军面前，无奈只有将4块财宝之石交给了GRAY将军。但GRAY将军并不打算就这么放YELLOW回去，而是打算将GUNSTAR的成员全部消灭，正当BLUE为自己的天真而后悔莫及时，GRAY的身后突然闪过一个影子，转瞬之间，GRAY将军便被击倒了。站在倒下的GRAY将军身后的正是GREEN。

"GREEN？你……你为什么……要这么做？"GRAY将军不敢相信自己的手下竟会背叛他。

"蠢货！我等待这个机会已经很久了！告诉你吧！我的真名是GREEN·SHADOWLIGHT！现在我得到了4个财宝之石，



我要为被你杀死的父亲报仇！"

"哥哥，终于成功了……"YELLOW如释重负地说道。

"你能够理解我的真实想法，这也是多亏了你的帮助。"

"什么？YELLOW！难道是你故意被GRAY抓去的吗？"BLUE突然间明白过来。

"对不起，我利用了你们，看了哥哥留给我的报告书后，我终于明白了自己的使命。我是YELLOW·SHADOWLIGHT。我要和哥哥一起继承父亲的遗志！"说罢便与GREEN一起乘上了前往帝月的飞船。

"绝对不能让他们复活破坏神！"BLUE和RED立刻展开了追击。

接下来是进入横版射击关，按B键为射击，按L/R键可以调整飞船的前进方向，按照箭头

符号所指的方向前进，将激光炮台和动力装置破坏即可。二人驾驶小型逃生艇向帝月飞去。这时又会出现和MOON1中的飞行部分差不多的关卡，就连出现的敌人也差不多，有了上一次的经验，各位玩家在这里应该不会有任何困难才对。

G-ARC

BLUE和RED成功来到了GREEN的秘密基地里，二人刚下飞船，潮水一般的敌人便一涌而出。而YELLOW已经在帝月发表演说，取代GRAY将军成为了帝月的新领导人。

“这里就交给我了！你敢快去找GREEN和YELLOW！”RED对BLUE喊道。

“切，麻烦的事就推给我，真是不厚道……”

这里要再次与PINK、ORANGE、BLACK、GREEN四人展开战斗。

与PINK战斗时要尽量先用强化射击将空中的小太郎消灭掉，他扔的炸弹是很难躲避的，剩下PINK和凯因就好对付多了。

ORANGE会在地面上留下持续时间很长的火焰，让人无法立足。因此对付他要悬挂在画面中央的平台下方攻击。

与BLACK的战斗发生在升降机上，从下方不断上升的小型平台会不断将主人公托往屏幕上方，而到达屏幕上方后小型平台就会爆炸，所以要保持在画面最低层战斗。当BLACK受伤到一定程度后，画面上会不断出现向上喷射的激光，在激光发射之前会有绿色的光斑做出提示，看到后就要提前躲避，还有一种攻击方式是从上而下扫射的激光，在激光还未出现前将激光的发射座破坏就可以免受攻击。

接下来出现的就是GREEN，当然还有他的SEVEN FORCE，由于SEVEN FORCE的攻击方式众多且变化快，因此这里只有和他拼反应速度了，多时用强化射击吧。

经过一番苦战，BLUE来到了梅加里斯和





YELLOW的面前。

“你终于来了，GUNSTAR，我就是梅加里斯，让我给予你启示吧。”梅加里斯出现在BLUE的面前。

BLUE对这些蛊惑人心的东西根本不感兴趣：“切，终于肯现身了吗？”

“拜托，BLUE，听他说的话。”

“不好意思，来这里之前就从4块财宝之石那里听到了不少有趣的东西呢。梅加里斯，你别以为我不知道！你跟本不是什么第5之石，你是外宇宙送来的邪恶之种！你的目的就是让人类复活破坏神，让人类走向自我灭亡！”

“你是这么认为的吗？那么我来问你，那4块石头，以及他们所代表的内宇宙就一定代表着善吗？有些事情你们不知道，你们所在



的地球以及你们所知道的另外的地球都是内宇宙所创造出来的，这些地球其实是内宇宙为了代替自己与外宇宙战斗而创造的防御系统，而你们人类就是就是在进化中不断完善的生物兵器。想一想4块财宝之石为什么一直没有阻止破坏神的复活吧，那是因为那4块财宝之石也和我一样想得到破坏神的力量，你们一直都在被它们所利用。对我和那4块石头而言，重要的只是破坏神的力量会属于谁而已！至于破坏神复活后会有多少人为此失去生命，那根本不是我们需要考虑的东西。”梅加里斯像是知道BLUE会这么问一样，缓缓地回答道。

“你说什么？我们不是你们的道具！”

“梅加里斯！这到底是怎么回事，你欺骗了我们！”YELLOW 和 GREEN 这时才真正了解到梅加里斯的真正目的。



不过这已经晚了，复活破坏神的仪式已经完成。“看来戏演到这里也已经足够了……复活吧！GOLDEN SILVER！”梅加里斯的声音回响在每个人的耳际。

巨大的破坏神在财宝之石力量的影响下复苏了。作为最终BOSS，破坏神显得虚有其表，虽然攻击方式看上去很夸张很难躲，但其实每一招的攻击力都很低，只有放出红色财宝之石在画面下方放出火焰攻击的那一招威力稍高一些，尽量不要被这一招打中就基本不会有什么危险，必要时可以主动去承受那些没什么威力的招式，然后利用无敌时间躲过火焰攻击。

击败破坏神后，梅加里斯认为被人类打败的破坏神已经没有任何利用价值了，而现在唯一驱使破坏神的，只是它对作为杀戮兵器的自身的憎恶以及对创造自己的人类与地球的恨意。破坏神打算和地球一起同归于尽。

“别开玩笑了！RED，听到了吗？赶快追上破坏神，不要让他到达地球！不好意思，GREEN、YELLOW，我得把那个爱惹麻烦的小子先解决掉再来照顾你们二位。”

破坏神径直朝地球飞去，地球的安全危在旦夕。

“可恶，真的阻止不了破坏神了吗？”



BLUE 望着不断向地球接近的破坏神，焦急地说道。

“就用这艘船开足马力撞上去吧……”

“RED！”

“只有这样才能救地球了！对不起，BLUE……求你了，和我一起试一回！”

“切，其实我早就知道你会想出这样热血的点子了……没办法，谁让我就是喜欢你这种单纯的热血傻瓜呢，今天我就陪你玩命，满意了吧。”



“好，这样才爽快嘛！让他知道被我们GUNSTAR 盯上的猎物是不可能逃掉的。”

RED话音未落，耳边又传来了两个熟悉的声音：“BLUE/RED，我们不会让你们单独牺牲的，我们也是GUN STAR的成员。”GREEN和YELLOW 驾驶“SEVEN FORCE”出现在了BLUE 和 RED 身后。

“SEVEN FORCE”和BLUE/RED乘坐的飞船一起撞向了破坏神……

宇宙间发生了一次巨大的爆炸，破坏神消失再度被 GUNSTAR 们封印了，4 块石头在最后关头释放出了一直缊藏在势头内部的，来自宇宙间无数个的地球人们的意志之力，4 位用生命作为赌注的GUNSTAR们，在这股力量的作用下，平安度过了爆炸产生的冲击波。他们成功地拯救了地球，而他们的名字，也将被后人所传颂，直到永远……



文 NDSBBS H2 饭の多&NW 旅团 红丽
编 铭风



GBA **游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王!**

◆Konami◆TAB◆2005年10月13日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆256M◆4980日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
游戏王デュエルモンスターズGX めざせデュエルキング!

本作同之前发售的NDS版《游戏王 噩梦吟游者》相同，都采用了OCG标准规则，这一点是大受游戏王玩家所乐意见到的;然而本作的故事背景和NT的初代游戏王故事背景不同，本作采用了初代游戏王之后的动画《游戏王GX》为背景，这也给游戏王玩家带来了一点新鲜的感觉。

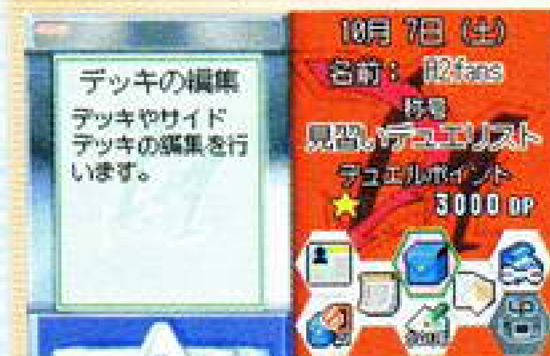
操作介绍

方向键	移动光标
A键	确定。组建卡组时，调出编辑菜单
B键	取消
L键	组建卡组时，把卡片放入卡库
R键	组建卡组时，把卡片放入卡组 游戏中快速跳过对话
START键	组建卡组时，显示卡片详细资料 游戏中调出PDA菜单

PDA菜单

在游戏中，玩家会得到一个决斗学院专用的PDA，这可是一个方便的设备，卡组编辑、存档、接收邮件都可以使用它。在游戏中按START可以方便地调出PDA菜单：

从左上到右下，分别为决斗者资料（可查看玩家目前的资料）、卡组编辑、选项（包括游戏速度、手动/自动出现卡片发动确认对话框、打开/关闭简易战斗、打开/关闭决斗者对话、使用假名/汉字显示卡片名）、日历、邮箱、限制卡表、存档和通信对战。



卡组编辑

本次的卡组界面相对以前GBA上的系列作品来说，亲切了不少。创新的分栏显示，使得卡库和卡组中的卡都能一览无遗。通过左/右键在卡库和卡组间进行切换，配合L/R键方便地将卡片放入/取出卡组，这样的卡组编辑方式可以说是相当贴心。



在编辑过程中按A键可以调出编辑菜单，从左到右分别为移动卡片、跳到上方查询图标处、变更卡片排列顺序（可以选择按编号、50音、攻击力、守备力、卡片种类、种族、属性、卡片右上角图标、等级排列)、切换卡片显示方法、切换主卡组/副卡组/融合卡组、选择卡组进行编辑、退出此菜单。选择编辑卡组时的菜单，其分别为编辑、复制、清空、命名和退出此菜单。

编辑主界面上的查询图标能直观地显示出当前编辑位置的相关信息，从左到右分别为总卡数、4星以下怪兽数、5－6星怪兽数、7－8

大致流程解说

10月1日

这是一个决斗者来说意义重大的日子，在这天，我正式进入了以培养优秀决斗者为目标的决斗学院。



在进行完入学典礼后，根据我的入学测试成绩，我被分到了学院里的差生聚集地——奥西里斯·红。这里有着和蔼的管理员大德寺老师及其爱猫“法老王”、一副猴子样的热血青年游城十代、十代的小弟丸藤翔、上届留级生前田隼人，看起来都很好相处的样子。翔更是热情地给我讲解了学院里的称号制度——不断决斗、不断胜利后，学院会给予此决斗者一个称号，从“见习决斗者”到最高的“决斗王”，而学院里的所有人都以成为“决斗王”为目标而奋斗着。

10月2日

今天去上了克洛诺斯（クロノス）教授的理论课，一个叫天上院明日香的女孩给大家讲解场地魔法卡的使用方法，翔热情地给我介绍了她——人称“流之女王”的欧贝利斯克·蓝学生。可是克洛诺斯教授发现我们在窃



窃私语，就把我们赶出了教室。

在外面，翔给我介绍了PDA的使用方法和功能。刚听完PDA的介绍，明日香走了过来，从她口中得知土曜日和日曜日学院不上课，大家能在岛上自由行动：可以寻找决斗对手进行决斗，也可以到购买部购买卡片以强化卡组。可是，我却没有用于购买卡片的DP值。回到宿舍后大德寺老师给了我3000点DP，现在我也有资本强化卡组了（TOT）。

之后的日子里，我就得在这个学院里安心上课，周末出门。认真把握每一天的3个时段——午前、午后、夜，为成为“决斗王”而努力！就这样到了深夜，回到房间后按→键能切换选择，分别为打开PDA、本日终了、查看决斗指南、迷题试炼（10月17日后出现），看来回到了寝室也不能有丝毫放松呀，先尽力完成迷题试炼后再睡觉吧。

每月最后一个星期五（金曜日）有晋级考试，包括：笔记考试、技能考试和实战考试。及格的话，会获得称号，而且能选择的宿舍也会增加。3项考试得分在300分以上就视为及格，失败后将会被自动降到奥西里斯·红的宿舍，为下次考试做准备。

当然，学院里的生活是多姿多彩的，本日里会有不少的事件发生，而本游戏的剧情流程也是由这些事件所推动的。好吧，大家一起努力吧，目指“决斗王”这一最高荣誉！



星怪兽数、魔法卡数、陷阱卡数、通常怪兽数、效果怪兽数、融合怪兽数、仪式怪兽数。合理运用这些贴心的菜单，节约时间组建自己的卡组吧！

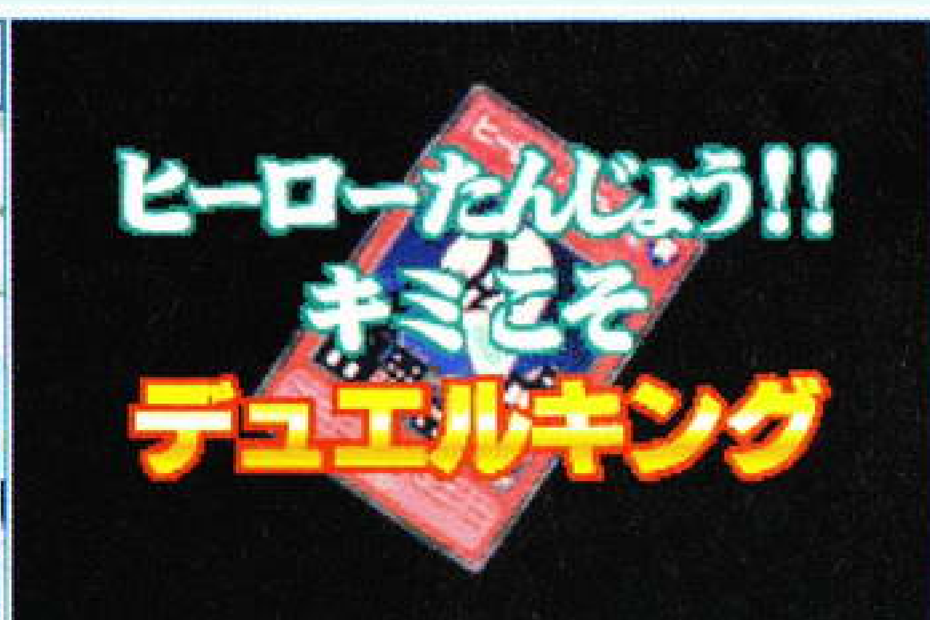


称号取得条件

称号	取得条件	可以选择的宿舍
ドロップアウトボーイ	测验失败	红
见习いデュエリスト	初期状态	红
驱け出しデュエリスト	阅读完所有的决斗指南	红
一般デュエリスト	决斗胜利 10 次以上	红、黄
热血デュエリスト	决斗胜利 30 次以上	红、黄
冷静デュエリスト	完成 25 道以上的迷题试炼	红、黄
优秀デュエリスト	决斗胜利 50 次以上、完成 50 道以上的迷题试炼	红、黄、蓝
やり手デュエリスト	决斗胜利 100 次以上	红、黄、蓝
优等生デュエリスト	笔记测验完成 40 道以上	红、黄、蓝
エリートデュエリスト	完成全部迷题试炼	红、黄、蓝
セレブデュエリスト	收集到所有卡片	红、黄、蓝
デュエリストプリンス	收集到所有卡片、完成全部迷题试炼、笔记测验完成 80 道以上、决斗胜利 100 次以上	红、黄、蓝
デュエリストキング	收集到所有卡片、完成全部迷题试炼、笔记测验完成 80 道以上、决斗胜利 200 次以上、战胜地图上出现的所有决斗者 10 次以上	红、黄、蓝

注：取得デュエリストキング后，游戏通关，之后可读取进度继续游戏。





全人物出现条件

奥西里斯·红



人物	出现条件	备注
游城 十代	初期出现	/
丸藤 翔	初期出现	/
前田 隼人	初期出现	/
大德寺	初期出现	/
早乙女 レイ	在“红”宿舍待 90 天以上	只有在“红”宿舍入住期间能遇到
国崎 康介	在“红”宿舍待 120 天以上	只有在“红”宿舍入住期间能遇到

拉·黄

人物	出现条件	备注
三泽 大地	游戏第两周，在地图上遇到	/
大原 进	入住“黄”宿舍后，在地图上遇到	只有在“黄”宿舍入住期间能遇到
小原 洋司	入住“黄”宿舍后，在地图上遇到	只有在“黄”宿舍入住期间能遇到
神乐 坂	入住“黄”宿舍后，在地图上遇到	只有在“黄”宿舍入住期间能遇到
桦山	入住“黄”宿舍后，在地图上遇到	只有在“黄”宿舍入住期间能遇到

欧贝利斯克·蓝

人物	出现条件	备注
天上院 明日香	初期在地图上遇到	只有“一般决斗者”以上称号可于之决斗
万丈目 准	游戏第三周，在地图上遇到	只有“一般决斗者”以上称号可于之决斗
万丈目的跟班 A	完成事件 4、7、19、20	/
万丈目的跟班 B	完成事件 4、7、19	/
丸藤 亮	“被封印的力量结合”事件后	/
高寺	入住“蓝”宿舍后，在地图上遇到	只有在“蓝”宿舍入住期间能遇到
大山平	入住“蓝”宿舍后，在地图上遇到	只有在“蓝”宿舍入住期间能遇到
枕田 ジュンコ	“可疑人物”事件后，称号为“デュエリストプリンス”以上	只有在“蓝”宿舍入住期间能遇到
浜口 ももえ	“可疑人物”事件后，称号为“デュエリストプリンス”以上	只有在“蓝”宿舍入住期间能遇到



其他

人物	出现条件	备注
点川 惠美	游戏开始三个月后，在校舍遇到	/
クロノス教授	初期出现	/
鲛岛校长	通关后出现在校长室	/
泰坦	事件“黑暗决斗”出现	/







全事件详细列表

01 入学登陆

地点	10月1日昼／体育馆
条件	游戏开始
奖励	1000DP

02 摆脱吊车尾

地点	土曜日昼、体育馆
条件	在“红”宿舍入住。称号为“ドロップアウトボーイ”。和点川老师决斗。
奖励	胜利后，称号回复为见习いデュエリスト、获得与剩余 LP 等量的 DP

03 圣诞

地点	12月25日、所在宿舍的管理员房间
条件	一般デュエリスト以上
奖励	所在宿舍的管理员发放节日礼物——卡包一包，每个宿舍不同。红为“特殊融合”，黄为“特殊な感觉”，蓝为“スタンダード”。

04 决斗开始

地点	1月1日、自己房间

05 新英雄召唤

地点	平时、十代的房间
条件	在“红”宿舍入住。战胜翔 10 次，十代 5 次以上。
奖励	战胜十代后，获得E·HERO フレイム·ウイングマン。

06 优等生的自尊

地点	平时、“蓝”男子宿舍前
条件	在“红”宿舍入住。优等生デュエリスト以上。满足前两个条件后，与万丈目决斗时有1/3几率触发。
奖励	战胜万丈目后，获得“リターン·ゾンビ”、“大木人 18”、“注射天使”。

07 对决！万丈目

地点	平时、教室／决斗设施／港
条件	在“红”／“黄”宿舍入住。平时战胜过万丈目 10 次以上。完成事件 06。
奖励	战胜万丈目后，升到“蓝”宿舍，下月测验免试。

08 二十代先生！

地点	平时夜里、“蓝”男子宿舍／决斗设施
条件	完成事件“对决！万丈目”。
奖励	得到“X”、“Y”、“Z”。

09 万丈目闪电

地点	平时、校长室／决斗设施
条件	优等生デュエリスト以上。完成事件“二十代先生！”后三周。
奖励	得到“红”、“绿”、“黑”、“捣乱三人组”、“捣乱飓风”。可登陆万丈目的邮箱。

10 浮现出过去的回忆·前篇

地点	土曜日早上

条件	一般デュエリスト以上时，和翔决斗时有1/3几率触发。
奖励	得到"パワー・ボンド"。

10 浮现出过去的回忆・后篇

地点	土曜日夜、海边
条件	前篇事件后去海边。可登陆亮的邮箱

11 恺撒之力

地点	平时
条件	在"蓝"宿舍入住。完成事件10后，通常决斗中再战胜亮一次。
奖励	得到3000DP。

12 闭门决斗

地点	平时、自己房间
条件	在"红"宿舍入住。待在自己房间里3日以上。
奖励	取得打气决斗的胜利后，得到"マスター・オブ・OZ"；战败得到"デス・カンガルー"

13 可疑人？

地点	土曜日夜、"蓝"女生宿舍前
条件	游戏开始3周后。在女生宿舍遇到明日香。
奖励	战胜明日香的朋友和她后，登陆明日香的的邮箱；称号为"デュエリストプリンス"以上时，其两个朋友出现在地图上。



14 黑暗决斗

地点	土曜日夜、海边／火山口附近／体育馆
条件	完成事件13。和泰坦对话。
奖励	取得共三个地点的三战胜利用，得到"ワイト"、DP翻倍。

15 奇怪的同级生

地点	平时夜、自己房间
条件	十代、翔、隼人、三泽、神乐坂、小原、大原、レイ、国崎均出现。回自己房间。完成事件13。
奖励	回答国崎问题后，得到1000DP。



16 超能协会

地点	平时、教室
条件	主卡组中有"人造人"。和国崎见过一面以上。完成事件18。
奖励	通过入会测试决斗后，得到"ウイジャ盘"。

17 人造人！？

地点	事件16的翌日、自己房间
条件	进入超能协会。
奖励	得到"终焉的倒计时"。

18 暗之恶魔卡组

地点	平时夜、港／海边
条件	在"红"／"黄"宿舍入住。"热血デュエリスト"以上。对"蓝"学生取得10场以上胜利。
奖励	得到"人造人"。

19 小心者の意地＆大いにキレる

地点	土曜日夜、决斗设施
条件	战胜大原、小原各5场。夜里在决斗设施遇到小原。
奖励	得到"追い剥ぎゴブリン"、"盗人ゴブリン"。

20 暗夜的矮人王

地点	平时、教室／本校舍前／港
条件	"优秀デュエリスト"以上。大原、小原登场一周后。完成事件19。
奖励	得到"ゴブリンエリート部队"、"ゴブリン突击部队"。

21 抽卡！抽卡！抽卡！

地点	夜、购买部／"蓝"男子宿舍前
条件	"やり手デュエリスト"以上。对大山取得5次以上胜利。到购买部。
奖励	得到"引きガエル"、"白い泥棒"、"リロード"。

22 VS 游戏卡组

地点	平时夜、自己房间／海边
条件	神乐坂登场一月后。完成事件10、21。
奖励	得到"栗子球"、"增殖"，一次测验免试。

23 一起回宿舍吧

地点	平时傍晚、本校舍前／海边
条件	／
奖励	每个角色对应一个回答，回答3次后进行海边决斗，胜利可获得卡片。

24 是谁呢？

地点	土曜日、"黄"食堂／决斗设施
条件	在"黄"宿舍入住。和桦山对过一次话后，不再与之交谈，60天后才去找他。
奖励	胜利得到"ソイツ"。失败得到"アイツ"。战平得到"コイツ"。

25 帮助多美大婶

地点	测验日、本校舍前
条件	／
奖励	由于本事件，笔记测验和技能测验为0分；事件后，到卡店能得到"乙女のほほえみ"卡包。

26 "法老王"的实力？

地点	土曜日、大德寺老师房间
条件	在"红"宿舍入住。3胜十代、翔、隼人；5胜大德寺后与之对话。
奖励	胜利得到"漆黑豹战士"。失败得到"骨ネズミ"。战平得到"迷犬マロン"。





ドラゴン族・融合／効果

このモンスターは融合召喚でしか特殊召喚できない。ドラゴン族モンスター5体を融合素材として融合召喚する。このカードは地・水・炎・風・闇属性のモンスターからは戦闘ダメージを受けない。

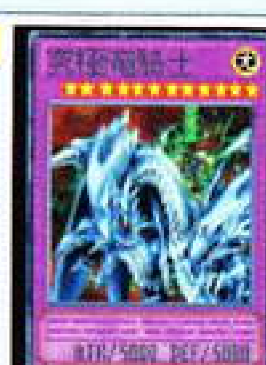
F・G・D



ドラゴン族・融合

「青眼の白龍」＋「青眼の白龍」＋「青眼の白龍」

青眼の究極竜



ドラゴン族・融合／効果

「カオス・ソルジャー」＋「青眼の究極竜」 このモンスターは融合召喚でしか特殊召喚できない。このカードを除く自分のフィールド上のドラゴン族モンスター1体につき、このカードの攻

究極竜騎士

27 英雄不在

地点	土曜日、港
条件	早乙女 レイ登场一个月以上。对十代胜率为50%以上。在港口遇到十代。
奖励	得到“ヒーロー见参”。

28 恋爱中的少女是很强的卡组!

地点	土曜日昼、“蓝”男子宿舍前／“蓝”自己的房间／海边
条件	“やり手デュエリスト”以上。完成事件22。完成事件27后，翌日到“蓝”男子宿舍前。
奖励	得到“白魔导士ピケル”、“黑魔导师クラン”、“ライバル登场!”。

29 第七个卡组

地点	平日、决斗设施
条件	完成事件28后，去教室。
奖励	得到“融合失败”。

30 学院祭

地点	金曜日、教室／决斗设施
条件	每年11月第3个金曜日。
奖励	得到15000DP。

31 过去的光辉

地点	红宿舍前
条件	完成事件30后和国崎对话。
奖励	得到“摩天楼”。

32 学院巧克力争夺战

地点	2月14日、教室／决斗设施
条件	遇到过全部女性角色。
奖励	得到10000DP。

33 其实是决斗王?

地点	土曜日、校长室
条件	通关后，到校长办公室。
奖励	胜利后能变更自己的名字，并将其永远镌刻在学院的历史上。



獣族・効果

「光のピラミッド」がフィールド上に存在する時、500ライフポイントを払って特殊召喚する事ができる。このカードは召喚・特殊召喚ターンに攻撃をする事ができない。このカードは墓地からの特

アンドロ・スフィンクス



天使族・ユニオン

1ターンに1度だけ自分のメインフェイズに装備カード扱いとして、フィールド上のこのカードを「アイツ」に装備、または装備を解除して表側攻撃表示で特殊召喚する事ができる。装備モンスター

コイツ

谜题试炼全解（一）

等级1

001 发动“自律行动ユニット”，选择“封印されしエクゾディア”，召唤“军队食人鱼”，两者直接攻击。

002 特殊召唤“俊足のギラザウルス”，以之为祭品召唤“砂尘の恶灵”。发动“自律行动ユニット”，特召“暗黑の侵略者”，“砂尘の恶灵”和“暗黑の侵略者”直接攻击。



暗黒ドリケラトプス



断頭台の惨劇

003 发动强夺，指定“マスター・オブ・OZ”，连锁发动“王宫の陷落”。召唤“军队ピラニア”，以之和“OZ”一起发动直接攻击。

004 召唤“魔导科学家”，发动其效果，特殊召唤“千眼”吸收掉“マジック・キャンセラー”，给“千眼”装备“フュージョン・



魔法使い族・効果

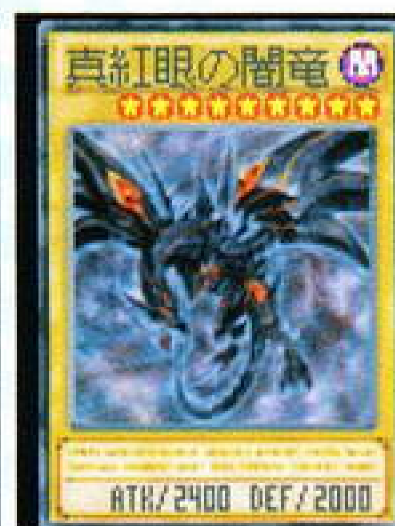
このカードは通常召喚できない。「時の魔術師」の効果成功時、フィールド上の「ブラック・マジシャン」1体を生け贄に捧げる事で、手札またはデッキからこのモンスター1体を特殊召喚する。

黒衣の大賢者

ウェポン”后攻击“魔导ギガサイバー”。

005 用“リビングデッドの呼び声”特殊召唤“キャノン・ソルジャー”，召唤“铁骑士”后，发动“キャノン・ソルジャー”效果，将“铁骑士”和自己做祭品。

006 召唤“队长”，用特殊效果召唤“グラナドラ”，发动“超进化药”以“グラナドラ”做祭品召唤“暗黑ドリケラトプス”。用“队长”攻击“墓守の偵察者”，“暗黑ドリケラトプス”攻击“絵画に潜む者”。



ドラゴン族・効果

このカードは通常召喚できない。自分フィールド上に存在する「真紅眼の黒竜」1体を生け贄に捧げた場合のみ特殊召喚する事ができる。このカードの攻撃力は、自分の墓地のドラゴン族モンスター1

真紅眼の闇竜

007 发动“心变”，对象为“バルーン・リザード”，发动“超进化药”以“バルーン・リザード”做祭品召唤“暗黑ドリケラトプス”。召唤“食人虫”，一起直接攻击。

008 召唤“月读命”盖上“マジック・キャンセラー”，发动“死者への手向け”丢弃“ライトニング・ボルテックス”，破坏“マジック・キャンセラー”，“一刀两断侍”和“月读命”直接攻击。

009 发动“振り出し”的效果，丢弃“太阳の书”将对手的“ハネハネ”弹回卡组，用“青眼”召唤“人造人”后直接攻击。

010 发动“死者への手向け”丢弃“ブラック・ホール”，破坏“マシュマロン”。发动“ダークゾーン”，召唤“恶魔的召唤”并给其装备“恶魔之斧”，发动“マジカル・エクスプロージョン”后，“恶魔的召唤”直接攻击。

011 “カンガルー・チャンプ”攻击“灵灭术师”后发动“断头台の惨剧”，“ヂェミナイ・エルフ”直接攻击。

012 发动“突击指令”，以“暗黑の狂犬”做祭品，破坏掉“青眼の究级龙”，用“早葬”苏生“暗黑の狂犬”并给其装备“巨大化”和“恶魔之斧”后直接攻击。

013 伏盖“コザッキーの自爆装置”，召唤“魔导战士”，用其效果破坏掉“早葬”后攻击对手的“赤い忍者”。

014 反转召唤“ペンギン・ソルジャー”将“ジャックス・ナイト”和“ペンギン・ソルジャー”弹回手，召唤“グランド・ドラゴン”，“早葬”苏生“神龙ラグナロク”后发动总攻击。

015 召唤“铁骑士”，发动“拘束解除”特殊召唤“剑圣”，给其装备“稻妻之剑”破坏“海神の巫女”后直接攻击。

016 召唤“MK3”并给其装备“巨大化”，“早葬”特召“ダーク・エルフ”攻击“女帝カマキリ”，“MK3”直接攻击。

017 “マーダーサーカス”转为攻击表示将“人造人”弹回手，发动“DNA改造手术”，指定龙族，召唤“同族感染”，丢弃“魔导师之力”后宣言龙族。发动“リビンデッドの呼び声”苏生“同族感染”发动攻击。

018 发动“ダークゾーン”，用“死者への供物”破坏掉“队长”后，召唤“ドリラゴ”直接攻击。



悪魔族・効果

このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、相手は速攻魔法カードを発動する事ができない。

暗黒の侵略者

019 发动"王家神殿",以"ブラッド·ヴォルス"召唤"圣兽セルケト",发动"王家神殿"效果,破坏"圣兽セルケト"特召"青眼究级龙",发动"リビングデッドの呼び声"苏生"ブラッド·ヴォルス",用"青眼究级龙"攻击"圣女ジャンヌ"后,用"ブラッド·ヴォルス"直接攻击。



機械族・効果
このカードは特殊召喚できない。このカードが守備表示モンスターを攻撃した時、このカードの攻撃力が守備表示モンスターの守備力を越えていれば、その数値だけ相手ライフに戦闘ダメージを与え

古代の機械巨人

020 发动"手札抹杀"后,用"死者への手向け"丢弃"ワイト"后破坏"青眼究级龙","ワイトキング"直接攻击。

等级2

021 发动"天使の施し"舍弃2张"ブラック·マジシャン",发动"トゥーン·ワールド",特殊召唤"俊足のギラザウルス",召唤"トゥーン·ブラック·マジシャン·ガール"直接攻击。

022 召唤"月读命"盖上"青眼究级龙",融合召唤"E·HEROフレイム·ウイングマン"并给其装备"フュージョン·ウェポン"和"ビッグバン·シュート",对"暗黑の侵略者"发动攻击。

023 反转召唤"守护者スフィンクス",发动"いたずら好きな双子恶魔",召唤"首领·ザルーグ"和"守护者スフィンクス"一起直接攻击。

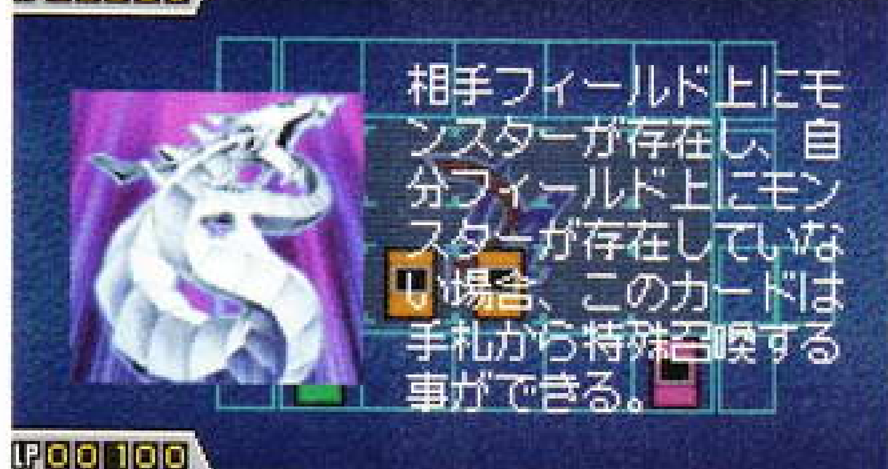
024 发动"スケープ·ゴート",给"キャノン·ソルジャー"装备"团结之力"后发动"リミッター解除",以之击破"究级龙骑士"。发动"キャノン·ソルジャー"效果,将四只羊和自己射出。

025 用"ニュードリュア"做祭品召唤"堕天使マリー",用"リビングデッドの呼び声"苏生"ニュードリュア"后给其装备"黒いペンダント"。"ニュードリュア"攻击"フローバック·ドラゴン",发动效果以破坏"フローバック·ドラゴン",之后用"堕天使マリー"直接攻击。

026 特召"サイバー·ドラゴン",发动"リビングデッドの呼び声"苏生"バイサー·ショック",发动"强夺"抢夺"メカニカル·ハウンド",三体直接攻击。

027 召唤"本气ギレパンダ"后,用"巨大ネズミ"攻击"剑圣",被击破后再拖"巨大ネズミ",最后一只拖"ハイエナ",再用"ハイエナ"继续攻击"剑圣",继续拖"ハイエナ",剩下最后一只"ハイエナ"等用"本气ギレパンダ"击破"剑圣"后直接攻击。

028 发动"ご隐居の猛毒药"给予对手800点伤害,发动"战士の生还"回收"E·HEROバブルマン",特殊召唤"E·HEROバブルマン"可抽两枚卡。召唤"E·HEROスパークマン",发动"摩天楼スカイスクレイパー"后,用"E·HEROスパークマン"攻击"暗黑の狂犬","E·HEROバブルマン"直接攻击。



029 发动"ハリケーン","巨大ネズミ"攻击"ブラック·マジシャン·ガール"后特召"激昂のムカムカ"攻击"ブラック·マジシャン·ガール"。

030 发动"成金ゴブリン"、"ダークゾーン",召唤"デーモン·ソルジャー"后发动"リミッター解除",用"KA-2"攻击"大邪神","デーモン·ソルジャー"攻击"机械犬"。

031 用"天空骑士"攻击"钢铁の巨神像","クリボー"直接攻击后发动"增殖",

最后发动“トークン谢肉祭”。

032 反转“青い忍者”破坏“虫除けバリアー”，召唤“レッサー・ドラゴン”攻击“コカローチ・ナイト”，青い忍者”、“コカローチ・ナイト”、“アーマード・フライ”直接攻击。



033 丢弃“早葬”特召“THE トリッキー”，用“UFO タートル”攻击“响女”，被击破后特召“假面龙”攻击“响女”，被击破后特召“エレメント・ドラゴン”击破“响女”后再和“HE トリッキー”一起攻击。

034 发动“死者への手向け”舍弃“レアメタル·ドラゴン”，破坏“灵灭术师”。发动“凤翼の爆风”舍弃“忍者マスター”，拿回“超重力网”。特殊召唤“カオス·ソルジャー”直接攻击。

035 用对手的两只羊特召“溶岩魔神”，再用“溶岩魔神”和一只羊特召“溶岩魔神”并给其装备“恶魔之斧”后“心变”之。用“恶魔召唤”击破羊，“溶岩魔神”直接攻击。

036 发动“死者への手向け”舍弃“黑いペンダント”，破坏“マシュマロン”，“G·コザッキー”直接攻击后，用“サイクロン”破坏“强夺”，以“コザッキー”和“燃える藻”召唤“真红眼”。

037 反转“谜の傀儡师”和“デビル·フランケン”，召唤“グラナドラ”，再反转“派手ハネ”将“派手ハネ”、“谜の傀儡师”和“グラナドラ”弹回手。发动“非常食”吃掉“エレメントの泉”后，用“デビル·フランケン”召唤“青眼究级龙”发动总攻击。

038 召唤“アマゾネスの剑士”，给“月の女战士”装备“恶魔之斧”后发动“DNA移植手术”宣言光属性，用“アマゾネスの剑士”攻击“月の女战士”。

039 发动“天使の施し”丢弃两张“恶魂邪苦止”，给“月の女战士”装备“恶魔之斧”后用“グリズリーマザー”召唤“デスガエル”，发动其效果——再召唤两只“デスガエル”，发动“死の合唱”后，3只青蛙直接攻击。

040 召唤“キラー·トマト”攻击“猛进する剑角兽”后特召“キャノン·ソルジャー”。用“不屈斗士レイレイ”击破“マッド·ロブスター”，“キャノン·ソルジャー”直接攻击。“守护灵アイリン”发动效果，“キャノン·ソルジャー”将所有怪兽射出。

041 召唤“巨大ネズミ”，用“早葬”特召“マイン·ゴーレム”。“巨大ネズミ”攻击“磁石战士”后特召“マイン·ゴーレム”，发动“岩盘爆破”。

042 发动“暗の量产工场”回收两只“ワイト”，发动“振り出し”，舍弃“ワイト”，破坏“青眼”；发动“死者への手向け”，舍弃“ワイト”，破坏“青眼”。召唤“ワイトキング”攻击“青眼”，发动效果特召“ワイト”进行直接攻击。







043 发动“强夺”，对象指定“ブラック・デーモンズ・ドラゴン”，以之做祭品发动“奇迹的方舟”。发动“月书”盖住“ブラック・デーモンズ・ドラゴン”后召唤“暗黑の狂犬”。“天界王”攻击“ブラック・デーモンズ・ドラゴン”，“暗黑の狂犬”直接攻击。

044 发动“光之护封剑”，特召“俊足のギラザウルス”，召唤“砂尘の恶灵”直接攻击。



戦士族・効果

このカードは通常召喚できない。このカードは「拘束解除」の効果でのみ特殊召喚する事ができる。このカードが装備カードを装備した時、相手フィールド上モンスター1体を破壊する。

剣聖−ネイキッド・ギア・フリード

045 以“暗魔界战士”为祭品发动“人投げトロール”的效果，召唤“漆黑斗龙”，将其装备在““暗魔界战士”上，“暗魔界战士”攻击“逆ギレパンダ”，以“暗魔界战士”为祭品发动“人投げトロール”的效果。

046 发动“サルベージ”，召唤“MK−3”并给其装备“恶魔之斧”。用“グリズリーマザー”攻击“青眼”后特召“海神の巫女”，“MK−3”发动直接攻击。



戦士族・融合／効果

「E・HERO フレイム・ウィングマン」+「E・HERO スパークマン」このモンスターは融合召喚でしか特殊召喚できない。このカードの攻撃力は、自分の墓地の「E・HERO」という

ERO シャイニング・フレア・ウィングマン

047 使用“イリュージョン”特召“サクリファイス”并给其装备“リチュアル・ウェポン”，“サクリファイス”吸收掉“人造人”后，发动“リビングデッドの呼び声”特殊召唤“ダーク・ヒーローゾンバイア”。用“ダーク・ヒーローゾンバイア”攻击“スピア・ドラゴン”，“サクリファイス”直接攻击。

048 召唤“マンジュ・ゴット”将“大邪神の仪式”拿上手，以2张“マンジュ・ゴット”为祭品，发动“大邪神の仪式”，特殊召唤“神圣なる魂”。“大邪神”效果发动，舍弃“死者への供物”。“神圣なる魂”和“真红眼暗龙”直接攻击。

049 给“デビルゾア”装备“メタル化・魔法反射装甲”。发动“谦虚な壶”，“メタル・デビルゾア”和“磁石の战士α”回到卡组。デビルゾア效果发动，特召“メタル・デビルゾア”并发动“リミッター解除”，“メタル・デビルゾア”攻击“ビッグ・コアラ”。

050 召唤“グレート・アンガス”，发动“月书”盖上“青眼”，“一刀两断”击破青眼，エレメント・ドラゴン击破クリボー后，与“グレート・アンガス”一起直接攻击。



岩石族・効果

自分の手札とフィールドに、α、β、γがいる時、この3体を生け贄に捧げれば特殊召喚可能。また墓地にα、β、γがいる時、フィールド上のこのカードを生け贄に捧げ、3体を場に出すことができ

磁石の戦士マグネット・バルキリオン

在下辑我们将继续为大家介绍其他剩余的试练解法。同时还有其他研究，敬请期待。

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

ティム・バートン ナイトメアー・ビフォア・クリスマス パンプキン・キング



文 上海苹果

编 LIKY

《圣诞夜惊魂 南瓜王》完全攻略

本作是一款根据1993年同名动画电影改编而来的游戏，不过游戏的剧情完全原创，讲述骷髅主角杰克为救出自己的女友而对抗邪恶的黑老大布齐的故事。游戏的进行方式有点类似于大家熟悉的《恶魔城》，主角在迷宫一样的区域中一边打倒敌人，一边收集道具，随着冒险的深入，主角的能力会慢慢提升，从而前往新的区域。无论是地图的显示方式还是游戏存档方式都可以看到《恶魔城》的影子，所以，喜欢《恶魔城》的玩家们不妨来试试这款作品吧，如果你看过原著电影，那就更不要错过了。

GBA 圣诞夜惊魂 南瓜王

◆D3 Publisher◆A.CT◆2005年9月8日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元

◆对应GBA专用通信对战线

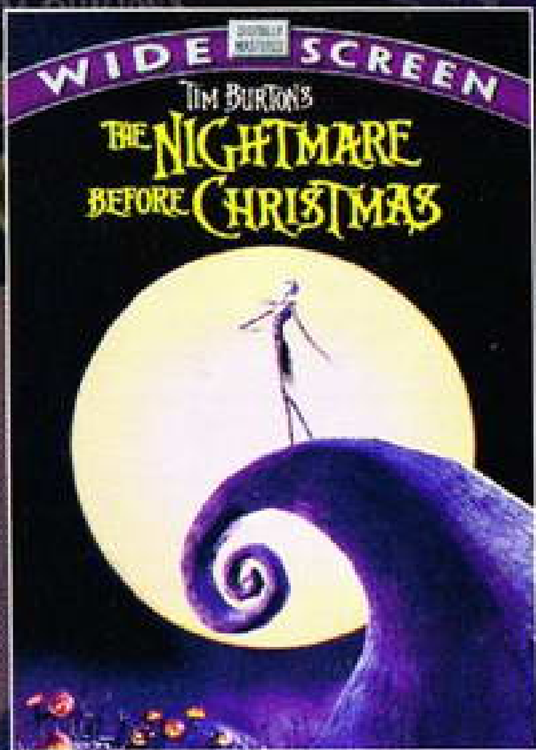
ティム・バートン ナイトメア・ビフォア・クリスマス パンプキン・キング



关于电影



《圣诞夜惊魂》(Nightmare Before Christmas）是1993年的一部美国动画片，讲述了一个稍带恐怖色彩但又充满搞笑夸张风味的童话故事，万圣节市的领导者骷髅杰克厌倦了每年万圣节到处制造恐怖的生活，一个偶然的机会，他进入了圣诞节市。他很喜欢每年圣诞节到处分发礼物、为人们带来欢乐的任务，于是绞尽脑汁研究圣诞节，并想出各种新点子，但是却制造了许多没有预料的麻烦出来……





story

正所谓好事多磨美梦难圆，大家别以为这种事情只会出现在现实生活中或影视作品中，其实游戏中也是一样的。这不，正当我们伟大的主角杰克满心欢喜地筹划着该如何与女朋友莎丽一起欢度即将到来的万圣节之时，有人便发出了不满的声音。黑暗中一个浑厚的声音慢慢响起："XD，当黑老大的我还没找到压寨夫人呢，怎么能就此便宜了杰克这小子！"于是在一干人等的吆喝呐喊声中和黑老大布齐和其三个手下用一个粗麻布袋绑架了莎丽，并由此引发了游戏史上自库巴绑架碧奇公主以来的第N次游戏女主角被绑事件。而得知道女朋友被绑后我们的英雄当然也不会就这么善罢甘休，于是一场英雄救美的故事就此在"万圣节市"这个充满了诡异气氛的城市展开了。



中央广场

进入游戏后可以在附近的墙上看到许多技巧演示，一番摸索掌握了全部技巧后来到（地点2），并在那里遇到了“万圣节市”的市长。一番交谈后市长要求杰克承担起拯救城市消灭罪犯的重任，正当杰克准备狡辩称自己心有余而力不足之时，市长刷地一声从背后抽出一只绿皮青蛙（フロッグカンカン）硬生生地塞到了杰克手里。“放心我不会让你白干的，这就是你的武器”。在市长的软磨硬泡下杰克决定试试这个另类的“生化武器”，杰克按照指导说明轻轻按住青蛙的肚子，接着便看见从青蛙口中喷出的一股绿色浓烟，在浓烟范围之内蚊虫鼠蝇无不纷纷倒地，看那架势威力之猛尤甚于著名的T病毒。“万圣节市的和平与安宁就看你的啦，去吧！”就这样，在市长的期待声中，主角杰克踏上了消灭罪犯救出被绑架的女朋友的漫长旅程。

一路前进，利用路上的虫子，等其倾斜到45度的时候按B攻击使其变硬直后踩上去当跳板来用，来到（地点3）并在那里找到市长，市长会给予游戏中关于血格和生命等等设定的一点介绍。告别了罗嗦的市长后来到（地点4），再次遇到市长。在市长的指引下杰克来到了（地点5）BOSS所在的房间。战战兢兢地走入BOSS所在的房间后，杰克却并没有看见传说中的BOSS。“什么嘛，肯定是BOSS见本大人太厉害了，忍不住跑了。”就在杰克自言自语无比陶醉的时候，突然感到背后一阵冷风吹过肩膀上，有什么粘忽忽的液体正滴滴嗒嗒地从上往下掉，一回头却看见身后一只2米来高4米来宽的花纹毒蜘蛛正裂开大嘴冲自己不断流口水。



BOSS攻击方式：吐丝（减缓行动速度）、释放小蜘蛛、以及左右摇摆（在最边上可完美回避），打倒BOSS后杰克发现原来这是由布齐放出的毒虫，于是便大跳了一段劲舞，把虫子都吓死了（寒）。为了搞清



楚事情的真相以及为日后的冒险做好完全充分的准备，杰克决定先回一趟自己的老家，于是便又马不停蹄来到（地点6）的ジャシク邸。



墓地→中央广场

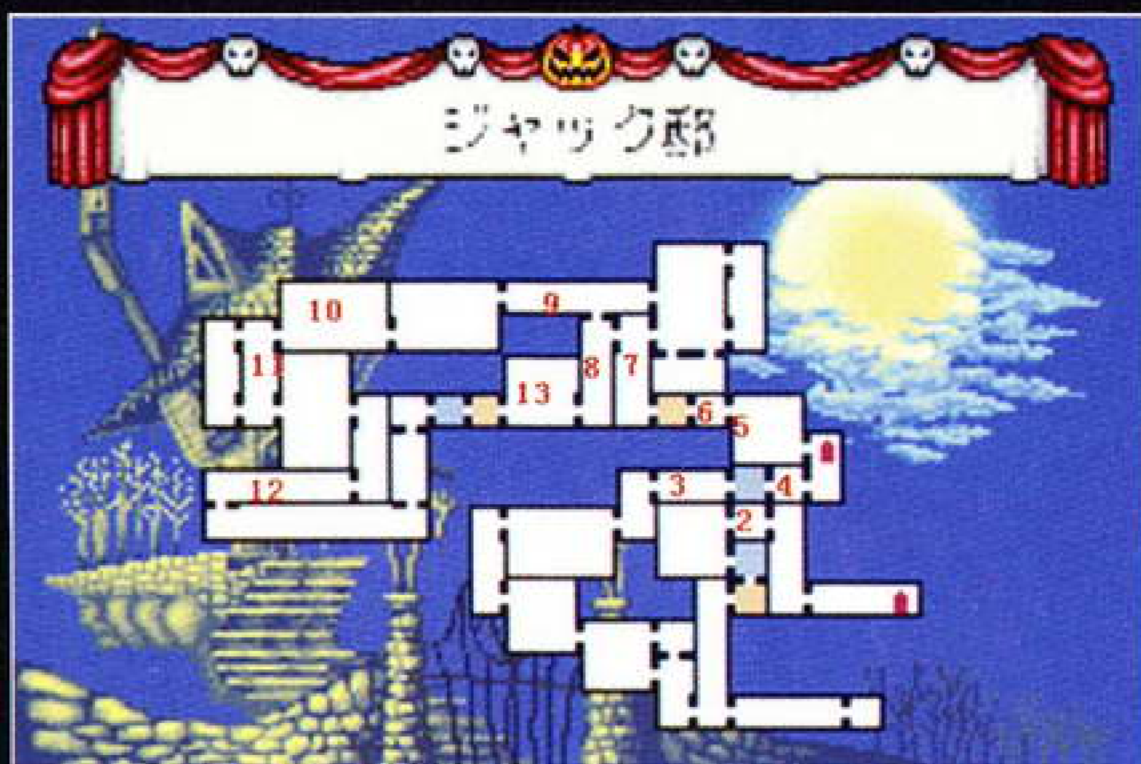
从墓地出来来到中央广场的（地点9）发现左边的路不通，需要获得“血すぃ沼”能力后才能通过，于是走右边来到（地点10），发现右边的道路被一扇木栅栏阻挡着，需要获得蝙蝠武器的第二形态后才能通过。于是在（地点10）周围探索了一番并在一个有着“↓”符号的墙下面找到一个楼梯下到（地点11）。在（地点11）的血池中跳上一条蛔虫身上，利用青蛙武器在蛔虫身后发出气体来渡过血池。经历一番周折之后来到（地点12）并在那里遇到了一只奄奄一息的老鼠和三条吸血虫，那里右上方的红色墙壁目前还不能通过，需要获得ねぽねぽカベ的能力后才能通过。在老鼠向杰克叙述了血池由于被污染导致它们无法生存的怨念之后，杰克再次发扬助人为乐精神主动请缨前往治理血池环境。分别在（地点13、14、15）用南瓜炸掉3个悬浮在血池上空的污染装置，（注意要等它张开嘴时才能攻击）然后返回老鼠处发现它们已经旧貌换新颜，早就没有了先前那副病怏怏的模样。一番交谈后老鼠为了感激主角于是将“血すぃ沼”（利用血沼泽化身成为浓水以此穿过某些低矮的地形）的能力送给了主角，此时先前那些由于地势低矮而不能去的地方都能去了。然而就在两人越谈越欢的时候突然从上面掉下了一个黄色的小球，经杰克仔细辨认后才发现原来是墓地内某泥浆男的眼睛，为了搞清楚事情的真相，杰克赶忙离开中央大厅前往墓地。


ジャシク邸



中央广场→ジャシク邸

进入ジャシク邸后来到（地点2），并在那里找到毒虫之王布齐的三个手下莱克、肖克、布莱尔，搞笑的是三个家伙因为逃跑得过



于匆忙，把可怜的市长撞翻了两次。在（地点2）市长告诉了杰克关于自己被绑架的宠物塞罗的情况和所在。得知道具体情况后杰克来到（地点3）并在那里找到自己走失的宠物塞罗，就在两人为再次重逢抱在一起痛哭流涕之际，莱克、肖克、布莱尔再次踩着浴缸出现，随着三人的一阵冷笑，左边出口的大门砰的一声中轰然落下。往右走来到（地点4）发现前进的道路被刻有南瓜符号的墙壁挡着，要拿到南瓜武器后才可以通过。在画面中间找到一个被木板封着的火炉，打掉木版后利用宠物塞罗通过一个躲避蜘蛛丝的小游戏来到屋顶，在屋顶上往右纵身一跳之后返回市长处。在市长处得知了关于フィンケルスタイン博士の研究室的传闻之后，于是杰克又赶忙离开ジャシク邸赶往位于ジャシク邸右边的フィンケルスタイン博士の研究室。




フィンケルスタイン博士の研究室→ジャシク邸

从フィンケルスタイン博士の研究室的另一出口进入来到ジャシク邸的另一个入口，在（地点5）通过左边的两个弹簧虫来到（地点6），并在那里遇到市长以及一个撑着伞的黑衣神秘人，神秘人委托杰克去消灭一只巨大的蝴蝶。一番交谈之后杰克离开两人只身来到（地点7），在这里杰克发现前路被一扇黑色的木头大门紧紧的阻挡着。仔细调查了一番后才发现原来这里需要利用南瓜或火焰武器将鬼面灯笼点燃，然后在灯灭前才能通过。一番周折之后杰克来到（地点8），却发现下面的路不通，需要取得蝙蝠武器的第二形态后才能打开机关。于是从左上走来到（地点9），发现又是和（地点7）一样的机关。（地点10、11、12）也一样，在这里那些会使得行动指令颠倒的粉红色迷烟很是麻烦。经历了一番曲折艰辛的冒险之后最后终于在（地点13）迎来了BOSS战。BOSS是一只巨大的麦粉碟。（公园里的花上很常见的那种）弱点是



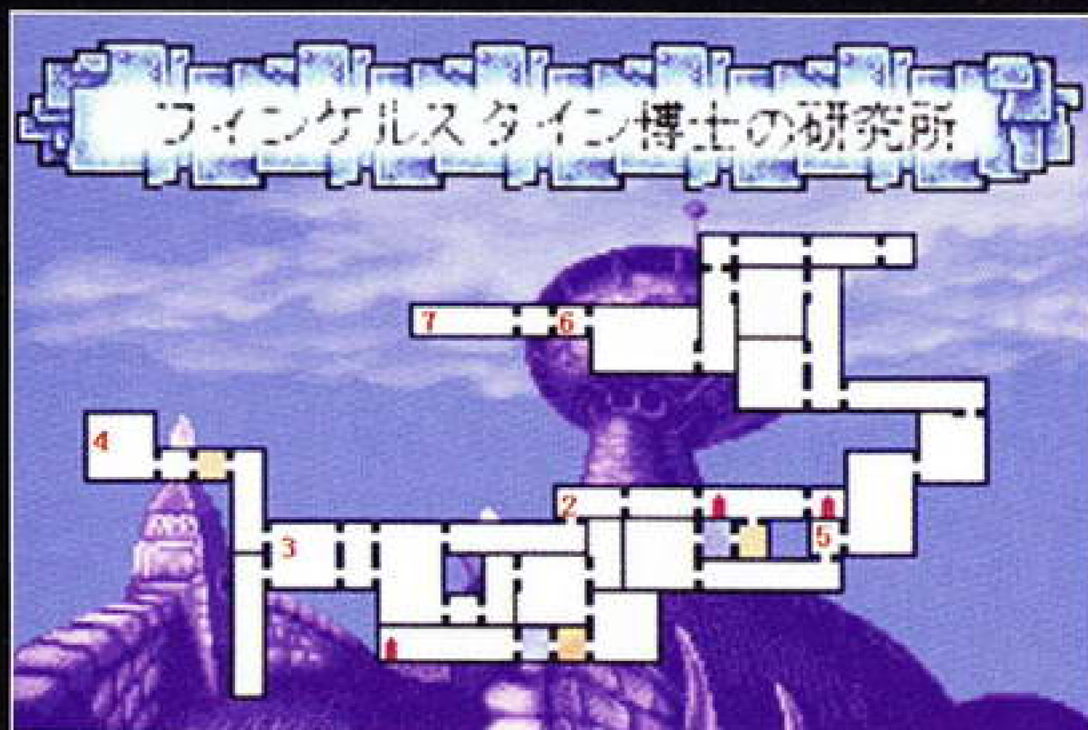
头，千万要小心它放出的粉红色迷烟，中了之后会行动颠倒。打到BOSS后返回（地点7）和黑衣人交谈后获得「コモリブーメラン」（蝙蝠武器的第二形态），有了这个能力后可以去有木栅栏的地方和中央广场（地点10）那个被木栅栏阻挡的地方——最后的舞台シリーハウス。

フィンケルスタイン博士の研究室



ジャシク邸→フィンケルスタイン博士の研究室

离开ジャシク邸进入フィンケルスタイン博士の研究室之后，杰克来到（地点2），在（地点2）杰克找到了芬凯斯坦博士－的研究论文和博士的发明——蝙蝠回旋镖（コモリブーメラン），并从博士的论文处得知博士的所在，于是赶忙前往。一路马不停蹄地奔波之后来到（地点3），在（地点3）找到粉红色的蝙蝠机关，并使用刚刚获得的新武器——蝙蝠回旋镖将左边的机关打开，在轰隆声中一座空中浮桥出现。通过浮桥来到（地点4）的生物标本储藏室（BOSS的房间），并在里面找到博士。找到博士的时候发现他正被一垛巨大的“粪便”团团围住，动弹不得，显得相当辛苦和狼狈。正当杰克想要嘲笑博士“妄你还自称当代爱因斯坦现世牛顿，一世英明的你怎么就能被自己拉出的粪给围住”的时候，BOSS却突然出现了。BOSS是一条巨大的响尾蛇，弱点是嘴巴，注意一定要在它张开嘴巴闭上眼睛的时候攻击才有效果。打倒BOSS后返回博士的实验室（先前发现论文的那地方）发现博士早已经回到了他的实验室，和博士交谈后得知在フィンケルスタイン博士の研究室附近的かぼちゃ畑也有异常情况发生，于是杰克赶忙告别了博士匆匆离开フィンケルスタイン博士の研究室前往在フィンケルスタイン博士の研究室右边的かぼちゃ畑。





墓地→フィンケルスタイン博士の研究室

镜头一转再次转到フィンケルスタイン博士の研究室，杰克一路追赶欺骗了自己的莱克、肖克、布莱尔三人来到（地点5），不想却在那里遇到了芬凯斯坦博士。一番交谈后芬凯斯坦提出了请求杰克帮忙寻找走失的助手弗兰肯并赠送给杰克“フロッグカンカン”（青蛙武器的第二形态，威力大幅度强化，会出现青蛙的形状了耶）当做回报。没办法，正所谓“拿人手短，吃人嘴软”，既然收了别人的好处，杰克自然是不能推脱，于是勤勤恳恳地踏上了寻人之旅。在（地点6）杰克找到了因为机器故障而被机器爪子悬挂在空中行动不能从而显得焦急万分的科学怪人弗兰肯。为了帮助他杰克来到了（地点7）并在那里遇到了正在啃食芬凯斯坦博士的发明的巨大怪虫。用青蛙的能力将其消灭之后返回芬凯斯坦博士处，芬凯斯坦博士表扬了一番后告诉杰克是该去ジャシク邸解开剩下的谜团的时候了。听了芬凯斯坦博士的话后，于是杰克又马不停蹄地赶到了ジャシク邸　。







かぼちゃ畑





フィンケルスタイン博士の研究室→かぼちゃ畑

从芬凯斯坦博士处得知かぼちゃ畑有异常情况发生后，杰克又马不停蹄地赶到了かぼちゃ畑。在かぼちゃ畑的（地点2），杰克



被标有南瓜符号的墙阻挡，于是改道来到（地点3）。在（地点3）处杰克遇到了市长以及一个被长满了蛀虫的邪恶南瓜套住了头的可怜倒霉蛋卡巴亚。遇到这种事情主角自然是不能推脱啦，于是在市长以及卡巴亚的再三请求下杰克来到（地点4、地点5、地点6），找到并消灭了三朵像曼陀罗花一样的死体植物，帮卡巴亚成功解除了可怕的南瓜危机。消灭完三棵死体植物后，杰克回到（地点3）市长处，发现可怜的卡巴亚已经成功地拔下了先前那个套在自己头上的南瓜死体。为了感谢杰克的救命之恩，卡巴亚将自己珍藏的南瓜炸弹（ジャシクランタン）送给了杰克，现在可以去（地点2）用南瓜炸开墙壁了。收下卡巴亚赠送的南瓜炸弹刚想和他说声谢谢，不想布齐的三个手下却再次踩着TOTO牌浴缸出现，并在混乱中将卡巴亚劫走，为了救出被绑架的卡巴亚，为了报答其无偿赠送南瓜炸弹的大恩，杰克再次上路了。

杰克来到（地点2）利用刚得到的南瓜炸弹将墙壁炸掉后来到（地点7），在（地点7）用南瓜炸毁阻路的墙壁后来到（地点8）。在（地点8）踩着会定时爆炸的南瓜灯笼一路来到（地点9），在（地点9）用南瓜炸开墙壁后顺着下面中间的蔓藤来到（地点10），一路上会有个巨大的红色骷髅头不停地追着碾压主角，当骷髅头靠近自己的时候可以用青蛙对着骷髅头攻击将其推开。一番辛苦地奔波后终于来到（地点11）。在（地点11）左边的红色墙壁目前还不能通过，需要获得ねぼねぼカベ的能力后才可通过。从右上方的出口一路来到（地点12）并在那里找到洛克、肖克、巴莱尔三人，并看见可怜的卡巴亚被押在一个绑满了绷带的箱子里。洛克、肖克、巴莱尔三人一看到主角冷笑了一阵后便又带着卡巴亚跑了。一路追赶终于在（地点13）找到了关押卡巴亚的箱子并用南瓜将箱子炸开将其救出。再次被救后卡巴亚自然又是痛哭流涕对主角感激不尽，于是又刷地从背后掏出一个礼物——“ミニゲーム”（火焰武器，能撞开火焰符号和骷髅符号的墙壁），将其送于主角并告诉他关于墓地发生异常的情况。正在两人为终于挫败了洛克、肖克、巴莱尔的阴谋暗自高兴的时候，三人却再次如鬼魅一般地出现在两人面前，并用计将杰克引入埋伏，杰克掉到かぼちゃ畑地下（地点14）。杰克发现左边的红色墙壁不能通过，于是往右来到（地点15），在（地点15）一口有着“！”标志的棺材前调查，进入躲避枯树枝和木桶的小游戏，通过小游戏后主角同爱犬塞罗一起来到了墓地。





墓地→かぼらゃ畑

在墓地从捏波捏波（ねぼねぼ）处获得“ねぼねぼヵべ”(在红色墙壁上行走)的能力后，再次依照市长的指示来到かぼらゃ畑的（地点16)。在那里，杰克遇到一个巫婆，巫婆楞是将一个无比艰难的千里寻人的任务托付给了杰克。告别巫婆后在（地点17）找到另外一个巫婆。(多半是先前那个黄脸婆的私生女)这里要注意中途那些讨厌的苍蝇，被其发现后会从头开始，不过躲在蘑菇叶下面就可以躲开苍蝇的的探测光线。

找到第二个巫婆后才交谈了没几句邪恶的南瓜怪就出现了，并告诉两人如果不能在600秒内顺利返回先前的巫婆处那么就会发生可怕的事情。得知这一情况后巫婆立马骑着扫帚飞走了，可怜我们的骨头先生杰克既不会魔法也没飞行道具所以只能再从头跑一遍了。在返回的途中在（地点18）遇到BOSS。BOSS是一条豆虫，第一形态需要先将其引到南瓜炸弹处炸晕然后再攻击，第二形态则需要踩着南瓜炸弹跳到BOSS的头处进行攻击。打倒BOSS来到巫婆处后，杰克发现邪恶的南瓜已经比自己先到了一步，最终可怜的巫婆还是遭遇了可怕的恐怖袭击。(超搞笑，被杰克将炸弹一脚踢到身上然后轰的一声炸飞）不过幸好那巫婆的皮厚得很，都被炸成那样了居然还没事，最后为了感激主角的救命之恩以及帮自己找回了失散的亲人。巫婆执意将“スパイシーボトル”能力(撞开火焰符号墙壁)送与杰克，并将墓地最近有异常情况发生的消息告诉给了杰克。而听了巫婆的消息后，杰克为了弄清事情的真相接着又马不停蹄地来到了墓地。





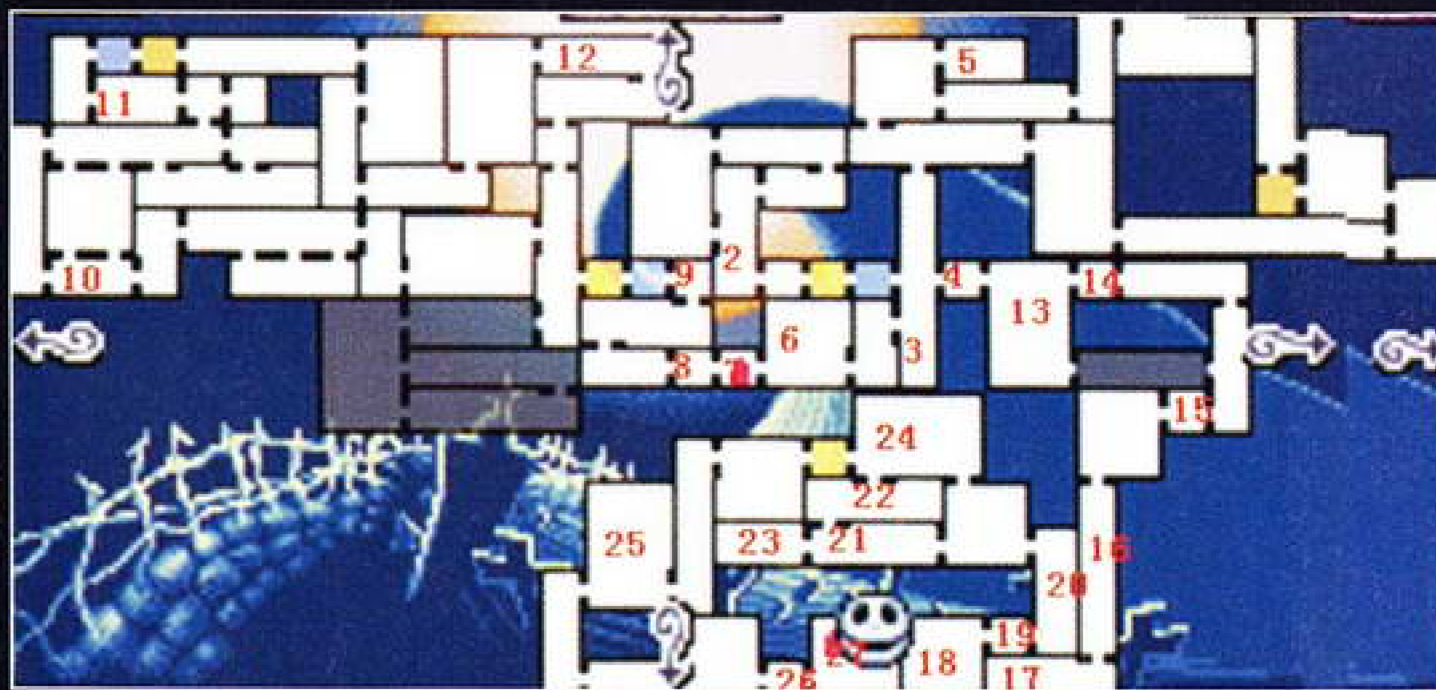
墓地





かぼらゃ畑→墓地

听了巫婆的消息后，杰克又来到了墓地。在（地点2），发现前路被阻，需要获得鬼魂的能力后才可通过。于是转道来到（地点3)，是再次返回到（地点3）往上走。通过敲打黄色的铃铛可以使原本那些隐形的鬼魂现身，然后通过将他们当跳板一路来到(地点5)。在（地点5）的右边杰克发现了一只被一个绿色粗麻布袋困住的鬼魂，于是利用南瓜将麻布袋炸开将鬼魂救出。鬼魂为了报恩于是将自己当成礼物送给了杰克，杰克获得“のびのびぁゴースト”(鬼魂能力，可以借助鬼魂将自己拉长)，以后看到有鬼魂符号的墙只需先敲打墙壁上的鬼魂符号召唤出鬼魂，然后在对着鬼魂跳就能通过鬼魂将自己拉长。有了这个能力后以前不能去的地方就可以通过了。返



发现最左下边的路也被阻挡着，也需要获得鬼魂的能力后才能通过，于是往上走来到(地点4)，发现路被火焰符号的墙壁阻挡着，于



回（地点3）左下的道路，利用鬼魂的能力通过后来到（地点6）并在那里遭遇BOSS战。刚走进（地点6）就只见一只蚂蟥不要命地直冲过来，幸亏杰克躲闪及时，要不然就被撞成一堆白骨了。就在杰克对着先前那只不要命的蚂蟥指指点点破口大骂之际，一只巨大的蚂蟥在4个小蚂蟥的拥护下缓缓爬来。于是迎来BOSS战，BOSS的弱点是头。将BOSS打倒后杰克来到（地点7），在（地点7）找到门出去来到中央广场的另一面，



中央广场→墓地

从中央广场的老鼠处获得“血すぃ沼”的能力后来到先前不能通过的（地点8），顺利通过后来到（地点9），在那里遇到正在用锅煮东西的市长，一番交谈后才知道原来市长是在救人，不过由于材料被三个恶魔抢走了，于是市长便要求杰克前往追回材料。在（地点10、11、12）处打败三个骑马的骷髅兵后将材料带回市长处，将从恶魔手中抢回的三种材料以及自己捡到的那个眼球扔入锅中



一顿烂煮之后，泥浆男ねぼねぼ终于复原了。为了感激主角的救命之恩，泥浆男将自己的能力“ねぼねぼカべ”（可以登上红色的墙壁）送给了主角。有了这个能力后于是主角再次来到 かぼちゃ畑。



かぼちゃ畑→墓地

从かぼちゃ畑的巫婆那取得火焰能力后来到墓地的（地点4），用火焰能力撞开墙壁后来到（地点13）。在（地点13）使用火焰能力越过一个跨度非常大的平台后（跳起后不停的按B）来到（地点14），并在那里遇到浴缸三人众洛克、肖克、巴莱尔，这些家伙毫无公德心地将一个路边的街灯撞坏后奸笑着逃之夭夭。一路追赶三人，杰克来到了（地点15）并在那里遇到了市长，市长告诉主角由于照明灯被三人毁坏，现在墓地处于漆黑一片的状态，不过为了鼓励杰克继续前进，市长送给了杰克一盏小灯。借着小灯微弱的光芒杰克来到了（地点16、17、18），并在那里找到5团蓝色的火焰，将蓝色火焰用武器打成红色火焰之后，来到（地点19）。刚到（地点19）就看见洛克、肖克、巴莱尔三人将路障撞翻驶入禁区的一幕，继续追赶邪恶的三人，杰克来到（地点20、21、22、23、24）找到蓝色火焰并打成红色。接着在（地点23）找到邪恶三人众的黑影用青蛙将其打灭3次，（会在不同的地方出现）之后，三人惨叫了一声终于现出了原形。继续趁热打铁在（地点25）再将三人的黑影打灭4次后，来到（地点26）三人终于怒了。不过三人的愤怒转眼就被杰克恐怖的实力征服，为了保命三人跪倒在地上拿出一个礼物“ミニゲーム2”（火焰能撞碎骷髅符号的墙壁），企图贿赂杰克。就在杰克以为三人真心悔改并接过礼物的同时，三人趁杰克不备用一块墓碑封住了出口，可怜的杰克最后还是在市长的帮助下才在（地点27）找到了去 フィンケルスタイン博士の研究室的入口。（先去出口调查然后再找市长对话才能通过）。



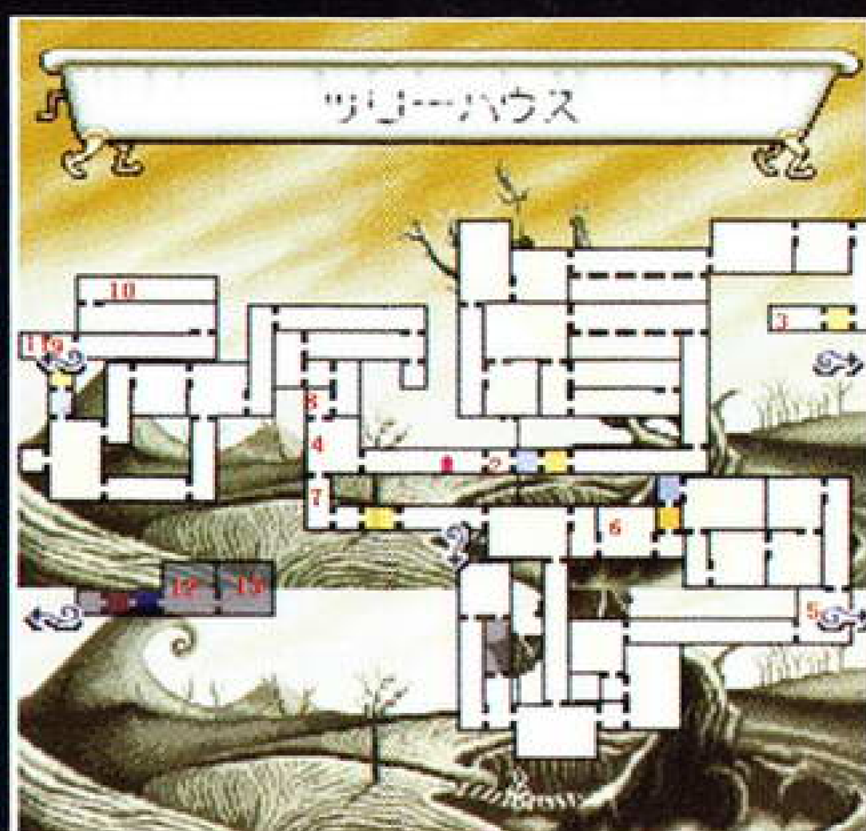


シリーハウス





ジャシク邸→シリーハウス



取得蝙蝠能力的第二形态后来到最后的舞台シリーハウス，在（地点2）遭遇一个彪汉，他会请求你去办一件事，听了他的一番叙述之后才明白原来他的脸被一条怪鱼抢走了，而由于没有了眼睛所以自己不方便前往寻找，于是请主角帮忙。在（地点3）一群怪鱼中找到那条黄色的抓着一只“史莱姆”的鱼，使劲猛抽直到它手上的“史莱姆”掉地上。拿着那只“史莱姆”回先前的彪汉处才发现原来那是他的脸，听到一番感激的话语之后杰克从彪汉处获得了“ジャシクランタン”（南瓜武器的第二形态）。

告别彪汉，杰克来到（地点4），在（地点4）搭乘升降装置来到下面的（地点5），再乘坐一条飞在空中的虫子来到（地点6）（中间需要利用青蛙加方向键来调整方向和高低）并在那里遇到BOSS。BOSS是大魔王布齐召唤出的由几个圆球组成的虫子，第一形态的弱点是那几个有脸的球，第二形态的弱点是那个有眼睛的球。BOSS被战败后，布齐气急败坏地冲杰克大嚷了一番，被随后赶来的三个手下救走。怎么能如此轻易地就放过眼前这个绑架了女朋友、破坏了万圣节市法纪的魔头，于是杰克顺着4人离开的方向追赶过去。在（地点7）乘坐升降机来到（地点4），在（地点4）找到机器开关后用南瓜炸，使得机器往上升。

来到上面的（地点8），并在那里遇到布齐的三个手下莱克、肖克、布莱尔，不过没说上几句话三个家伙一看情况不妙便又撒腿跑了。继续追赶，杰克终于在（地点9）追上了三人，还把三人逃跑的路给堵上了。不过正所谓“道高一尺，魔高一丈”，即使是面对着这样的劣势，莱克、肖克、布莱尔三人最终还是凭借着一个“金蝉脱壳”的计谋从杰克手中再次逃脱。面对无比狡猾的三人，杰克彻底怒了，一路亡命追赶之后，杰克终于在（地点10）将三人逼入死角。此时三人则再次上演痛哭流涕、沉重忏悔的好戏，并再次企图用礼物贿赂杰克，就在杰克为三人的改过自新以及从三人手中获得“ミニゲーム3”（火焰武器第二形态）暗自高兴不已的时候，三人再次露出了自己的本性，他们趁杰克不注意扔下一个催泪弹，在满屋子的呛人烟雾中迅速逃离。可怜的杰克啊，你咋就这么单纯哩？追赶一路逃窜的莱克、肖克、布莱尔三人，杰克来到了（地点11），并在（地点11）的房间里找到了一个标有“！”符号的奇怪面具，通过面具内的小游戏，杰克一路来到（地点12），并最终在那里找到最终BOSS——大魔王布齐。

BOSS的攻击方式很特别，会以扔骰子来决定攻击方法，点数在三点以上BOSS会无敌而且进行攻击，三点以下则会蹲下喘气。而BOSS的弱点是它的肚子，不过要在它蹲下喘气的时候才有攻击效果。取胜后，正当主角欲对他绳之以法的时，他却突然跑了。呵呵，要没两把刷子怎么能当最终BOSS啊。一路追赶逃跑的布齐，杰克来到（地点13），并在尽头找到了他。“哇哈哈哈哈，今天就是你的末日！”说话间只见布齐跳上一个看起来很拽的大蚊子，而他的三个手下竟然也在。以1对4形势可谓对我们的英雄非常不利，不过大家不用担心，每当危险的时候，我们的主角必能逢凶化吉遇难呈祥，在千钧一发生死存亡之际，我们的主角杰克终于参透了生死、领悟了小宇宙第8感，最终以一记威力巨大的重拳将4人悉数放倒。最终正义再一次迎来了胜利，而布齐等人企图利用毒虫来摧毁万圣节市的邪恶计划也宣告破灭。

(END)

PSP	罪恶工具XX ♯RELOAD
	◆SEGA/ARC SYSTEM WORKS◆FTG◆日版
	◆2005年9月29日◆1～2人◆128KB◆3800日元
	◆无线通信机能对应◆推荐玩家年龄：12岁以上
	GUILTY GEAR XX ♯RELOAD

文 海文



《罪恶工具XX ♯RELOAD》是一款非常优秀的格斗游戏，移植到了PSP后，更是能让掌机玩家们也能体会到本作的魅力。这次就为大家送上本游戏的系统说明、各人物故事模式的结局出现条件及隐藏要素。

《罪恶工具XX ♯RELOAD》系统说明+隐藏要素

基本操作

以默认按键为准，括号内为简称，下文涉及方向的说明均以角色位于画面左方为准。

任务招式可在游戏中的Command List中查阅，故不在此赘述。

十字键	控制人物移动
□键	拳攻击（P）
×键	脚攻击（K）
△键	斩攻击（S）
○键	重斩攻击（HS）
R键	DUST攻击（D）
L键	挑衅

二段跳	空中输入上要素方向（↖、↑、↗） ※CHIPP可以进行三段跳
前冲	←←或→→
空中前冲	空中←←或→→（只能使用一次并且只能在二段跳之前使用） ※MILLIA、CHIPP、DIZZY三人作为特例可以在二段跳之前使用两次空中前冲并且可以在二段跳后使用一次空中前冲。
投技	接近对手→＋HS
空中投技	空中接近对手→＋HS

基本系统

连锁技 Gatling Combo(GC)

本作中几乎所有角色都可以在地面上按照P〉K〉S〉HS〉D的顺序形成普通技的连续技，在空中时GC的顺序则会因人而异。

战意槽 TENSION GUEGE(TG)

即本游戏中的气槽，增减规则为：进行积极的行动或受到攻击、防御攻击时气槽增加。使用RC、FRC、觉醒必杀技，防御反击技时则会消耗气槽，如果玩家维持消极行动时间过长，则系统会将玩家的气槽扣光作为惩罚。

积极的行动：前进，前冲，攻击，使用必杀技。

消极的行动：后退，下蹲，长时间不进行攻击动作。

招式取消 Romace Cancel(RC)以及Force Romance Cancel(FRC)

Romace Cancel是本系列中非常有特色的系统，该系统允许玩家消耗50%的气槽来强行消除各种攻击的硬直时间（该招式必须命中对手，对手防御也可），由此可以衍生出丰富多彩的连续技。并且可以在破绽较大的招式后使出以避免受到反击。使用方法为除D外的任意三键同时按下。

Force Romance Cancel 是 RC 的特殊形式，基本作用与使用使出方法与 RC 相同，只消耗 25%的气槽且招式未命中对手也同样能够使出，每名角色只有少数几个特定招式可以FRC，同时



FRC 对按键的时机要求非常高，又有在一个极短的特定时间内输入指令方能使出。很多人物的战术都必须在能够熟练进行 FRC 的基础上才能展开，因此这是进阶所必须练习的技巧。

进入练习模式后按START键进入CONFIG，将DISPLAY设为 INPUT 或BOTH，这时使用可 FRC 的招式画面下方的指令条就会在 FRC 的输入时机闪一下白光，玩家可以以此作为练习 FRC。

可FRC技一览

BRIDGET
- 蹲 D
- スターシップ（地面）
- ロジャーラッシュ
- ジャッグドロジャー

SLAYER
- →＋P
- ダンディーステップ

SOL BADGUY
- ガンフレイム
- ライオットスタンプ
- バンディットブリンガー
- ファフニール

御津闇慈
- 针・壱式
- 一诚奥义“彩”
- →＋K
- →＋HS
- 阴
- 戒（K）

MAY
- イルカさん纵・横
- 拍手で迎えてください

MILLIA RAGE
- タンデムトップ（HS）
- バッドムーン
- アイアンセイバー

AXL LOW
- 雷影锁击（HS）
- 蹲 HS
- 镰闪击

VENOM
- スティンガーエイム

ROBO KY
- HS
- 蹲 HS
- 痛カイ击

DIZZY
- →＋HS
- 蹲 HS
- 蹲 D
- 鱼を捕るときに使ってたんです
- インペリアルレイ

梅喧
- 裂罗
- 回り込み
- 空中 D
- 畳替し
- 空中畳替し

CHIPP ZANUFF
- 穿踵
- 幻胧斩
- 斩星狼牙

KY KISKE
- スタンディッパー
- スタンエッジ?チャージアタック
- スタンエッジ・空中
- セイクリッドエッジ

藏土缘纱梦
- 蹲 D
- 投技
- 千里沁钟

EDDIE
- →＋K
- シャドウギャラリー
- インヴァイトヘル（HS）

I-NO
- 大木をさする手（HS）
- 抗郁音阶（空中可）
- 狂言实行（HS）
- ケミカル爱情

ZAPPA
- そのまま归ってこないでください
- 落ちといてください
- 近づくと逝きます

POTEMKIN
- →＋HS
- 蹲 HS
- メガフィスト前方
- メガフィスト后方
- ハンマフォール

JOHNNY
- →＋K
- ディバインブレイド移动部分
- ディバインブレイド
- ディバインブレイド（空中）

TESTAMENT
- →＋HS
- エグゼビースト
- ウォレント
- マスターオブパペットマスターオブパペット

FAUST
- 刺激的绝命拳
- 由枪点远心乱舞派生出的ごーいんぐまいうぇい
- 爱
- 前からいきますよ
- 後ろからいきますよ

防御槽

防御槽位于体力槽下方，用来平衡人物再受到攻击后受到的伤害值。GG 槽常态下为 50%，当玩者受到连续技攻击时自己的 GG 槽会不断减少，连续技中断后 GG 槽瞬间恢复至50%；当玩者防御对手的攻击时，防御槽则会不断上升，不再防御对手攻击时会逐渐减少至 50%。

GG 槽越低，受到对方攻击时的伤害就越低，反之亦然。当防御槽过高时还会不断闪光，这时如果受到对手打击的话则会强制进入被 CONTER的状态。在这个系统影响下，连续技中比较靠后的招式所能造成的伤害会越来越小，因此如何平衡连击数与伤害值的关系便是一个很重要的课题。同时不断地压制对手，迫使对手防御也会给自己的攻击带来潜在的附加伤害值，因为在防御槽高的情况下对手受到攻击就会受到比常态下更高的伤害。

防御槽

BURST 槽

人物姓名旁的“BURST”就是 BURST 槽。当 BURST 槽全满时同时按下D键＋其余任意键就可以使出 BURST 攻击。BURST 攻击分进攻和防御两种，使用时放出的光圈分别为黄色和蓝色。进攻型的BURST 攻击可以在非受创、防御、倒下的状态下使出，出招过程对打击技无敌，会消耗 2/3 的 BURST 槽，命中的话会将对手震开并将自己的气槽加满。处于受创、防御、倒下状态时则会使出防御型的 BUSRT 攻击，会消耗掉所有的BURST槽（命中的话回复1/3的BURST槽），防御型的BURST攻击同样能够将对手震开，但是判定出现要慢一些且不会增加气槽。

觉醒必杀技

即超必杀技，使用时消耗 50%气槽。DIZZY和JUSTICE有一招消耗 100%气槽的觉醒必杀技。

一击必杀技

本系列的另一大特色，每局只能使用一次，命中对手后可以直接将对手K.O，而如果没有命中对手的话，则本局中气力槽会消失。使用时必须先同时按下P、K、S、HS4 键进入一击必杀的准备状态，这时气力槽会变为“ATTACK”槽，在这个状态下输入↓↘→↓↘→+HS 就可以使出一击必杀技了。当“ATTACK”槽耗完时玩家还没使使用一击必杀技的话则玩家的体力会不断减少。在一击必杀准备阶段中再次同时按下P、K、S、HS4 键就可以解除该状态，但代价是气力槽会全部清空。

防御反击技 Dead Angle Attack(DAA)

在防御状态中按下→和P、K、S、HS 中的任意两个按键，就可以消耗50%的气槽使出防御反击技，适时使用就可以起到转换攻守的作用。

跳跃取消（JC）

通常的 2D 格斗游戏都可以利用必杀技来取消普通技的硬直时间来形成连续技，本游戏中除了同样能够这样做之外，还能够用跳跃（或大跳跃）来取消普通技的硬直时间，形成华丽的空中连续技。

完全防御 Faultless Defence(FD)

同时按下含有后要素的方向键和P、K、S、HS中的任意两键就可以使出完全防御。完全防御发动时人物身上会出现绿色光环，此时防御对手的必杀技不会掉血，防御槽也不会上升，同时会双方的距离会被拉开。防御方的防御硬直会增加。

完全防御也可以在空中使用，可以防御一些原本不能在空中防御的招式。

瞬时防御

在对方攻击即将命中时的瞬间成功输入防御指令的话就能使出瞬时防御，顺势防御产生的防御硬直时间比普通防御要短，同时防御方后退的距离也会缩短，可以更加从容地展开反击。

挑衅和敬意

游戏中按下L键就可以作出挑衅动作，按下→＋L键则是表示敬意。当本局胜利后立即做出挑衅动作的话，会在下一局开始时为对手增加50%的气槽。

受身

在空中出现受创硬直后按下任意键就可以受身，受身瞬间无敌，同时还可以配合方向键来改变受身的方向，避免受到对手的追击。

摇晃状态

游戏中的某些招式命中后会使对方进入摇晃状态，摇晃状态持续时间比一般受创硬直时间长。陷入摇晃状态的一方连续输入方向键指令可以大幅减少摇晃状态的持续时间。

DUST 攻击

D攻击是比较特殊的普通技，站立状态下的D攻击蹲防不能，命中后可以打出很夸张的浮空效果，这时输入含上要素的方向就可以跳起追打。

↓＋D攻击则是站防不能，命中后可以将对手扫倒。

空中D攻击的作用则因人而异。

故事模式全结局达成条件

SOL-BADGUY

结局1	以结局2和结局3之外的条件完成故事模式。
结局2	对MILLIA时以时间结束获胜。
结局3	在已经打出DIZZY的结局2的条件下，在120秒内打倒JOHNNY之前的所有敌人（包括JOHNNY），且无接续完成故事模式。

MAY

结局1	未能在30秒内击倒FAUST，并且未能在30秒内击倒MILLIA。
结局2	未能在30秒内击倒FAUST，但在30秒内击倒MILLIA。
结局3	在已经打出闇慈的结局2的条件下，在30秒内击倒FAUST。

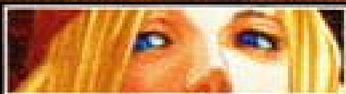
KY KISKE

结局1	未用一击必杀技击倒闇慈，并且未在30秒内击倒梅喧。
结局2	未用一击必杀技击倒闇慈，并且在30秒内击倒梅喧。
结局3	在已经打出SOL的结局1的条件下，用一击必杀技击倒闇慈。

MILLIA RAGE

结局1	未用一击必杀技击倒纱梦，未用一击必杀技击倒SLAYER。
结局2	未用一击必杀技击倒纱梦，用一击必杀技击倒SLAYER。
结局3	在已经打出SOL的结局1的条件下，用一击必杀技击倒纱梦。

AXL LOW



结局 1 未用一击必杀技击倒 SOL，并且无接续完成故事模式。

结局 2 未用一击必杀技击倒 SOL，在对 TESTMENT 之前接续。

结局 3 用一击必杀技击倒 SOL，当 SOL 再度出现时，再次用一击必杀技击倒 SOL。

EDDIE

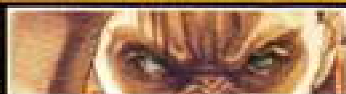


结局 1 初战时未能在 30 秒内击倒 FAUST，并且未用一击必杀技击倒 I-NO。

结局 2 初战时 30 秒内击倒 FAUST 并完成完成故事模式。

结局 3 在已经打出 I-NO 的结局 2 的条件下，初战时 30 秒内击倒 FAUST，并且用一击必杀技击倒 I-NO。

POTEMKIN

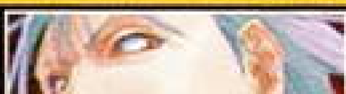


结局 1 在对 EDDIE 之前接续过。

结局 2 无接续完成故事模式。

结局 3 在已经打出 MAY 的结局 3 的条件下，在对 EDDIE 之前接续过，并且在 30 秒内击倒 DIZZY。

CHIPP ZANUFF

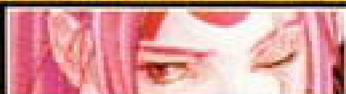


结局 1 未在 30 秒内击倒 BRIDGET，并且未用一击必杀技击倒 EDDIE。

结局 2 未在 30 秒内击倒 BRIDGET，用一击必杀技击倒 EDDIE。

结局 3 在已经打出 KY 的结局 2 的条件下，在 30 秒内击倒 BRIDGET。

梅喧



结局 1 未用一击必杀技击倒 ROBO-KY。

结局 2 用一击必杀击倒 ROBO-KY。

结局 3 在已经打出　慈的结局 1 的条件下，未用一击必杀打倒 ROBO-KY，并且在体力 50%的状态下击倒闇慈。

FAUST

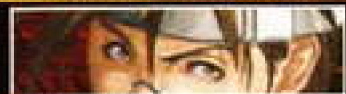


结局 1 在对 SLAYER 之前接续过。

结局 2 无接续完成故事模式，并且未在 30 秒内击倒 MAY。

结局 3 在已经打出 MAY 的结局 2 的条件下无接续完成故事模式，并且在 30 秒内击倒 MAY。

御津闇慈

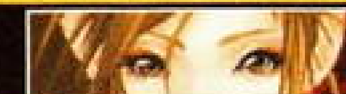


结局 1 未用一击必杀技击倒 KY，并且在对 AXL 前接续。

结局 2 用一击必杀技击倒 KY，并且无接续完成故事模式。

结局 3 用一击必杀技击倒 KY。

藏土缘纱梦

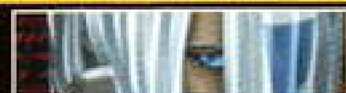


结局 1 未用一击必杀技击倒初战的 ROBO-KY

结局 2 初战中败给 ROBO-KY。

结局 3 用一击必杀技击倒初战的 ROBO-KY。

VENOM



结局 1 在对 FAUST 时在时间结束前击倒 FAUST。

结局 2 在对 FAUST 时以时间结束取胜。

结局 3 在已经打出 MILLIA 的结局 1 的条件下，对 FAUST 时以时间结束取胜，并且在对 I-NO 时拖延 50 秒以上的时间。

TESTAMENT

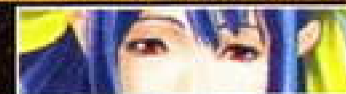


结局 1 未在 30 秒内击倒 AXL，并且未用一击必杀技击倒 POTEMKIN。

结局 2 未在 30 秒内击倒 AXL，并且用一击必杀技击倒 POTEMKIN。

结局 3 在已经打出 I-NO 的结局 2 的情况下在 30 秒内击倒 AXL，并且无接续完成故事模式。

DIZZY

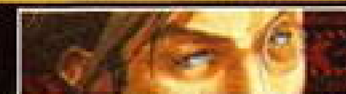


结局 1 对 I-NO 时败北。

结局 2 对 I-NO 时胜利。

结局 3 在已经打出 BRIDGET 的结局 2 的条件下，用觉醒必杀技击倒 FAUST。

SLAYER

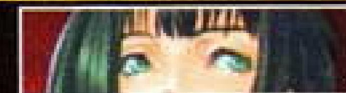


结局 1 未用一击必杀技击倒 POTEMKIN。

结局 2 未用一击必杀技击倒 POTEMKIN，并且在体力接近全满的条件下击倒纱梦。

结局 3 用一击必杀技击倒 POTEMKIN。

I-NO

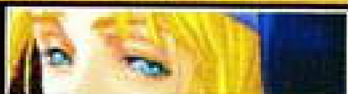


结局 1 未用一击必杀技击倒 MILLIA。

结局 2 用一击必杀技击倒 MILLIA。

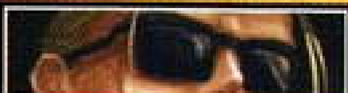
结局 3 在已经打出 JOHNNY 的结局 2 的条件下，在击倒 EDDIE 后所耗费的时间在 180 秒以上，并且无接续完成故事模式。

BRIDGET



结局 1	在对 CHIPP 之前接续。
结局 2	未用一击必杀技击倒 MAY，并且无接续完成游戏。
结局 3	在打出 POTEMKIN 的结局 2 的条件下，用一击必杀技击倒 MAY，并且无接续完成游戏。

JOHNNY



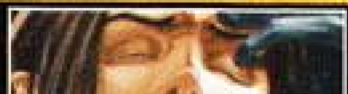
→＋K

ディバインブレイド移动部分

ディバインブレイド

ディバインブレイド（空中）

ZAPPA



结局 1	未用一击必杀技击倒闇慈，并且在对 FAUST 时败北。
结局 2	未用一击必杀技击倒闇慈，并且在对 FAUST 时胜利。
结局 3	在已经打出 KY 的结局 3 的条件下，用一击必杀技击倒闇慈。

JUSTICE



无分歧



隐藏要素

EX 人物、SP 颜色的出现

EX 人物

出现条件 1：在任务模式中完成 35 个以上的任务。

出现条件 2：在生存模式中打倒每隔 20 级出现的黑色人物，420 级时就可以令 EX 人物全部出现。

出现条件 3：在故事模式中完成相应角色的两个结局。

出现条件 4：总游戏时间达到 20 小时以上后，每隔一小时出现一个（出现顺序与生存模式中，黑色人物出现的顺序相同。）

KLIFF&JUSTICE

出现条件 1：在任务模式中完成 50 个任务后出现。

出现条件 2：在生存模式中击倒在 440 级和 460 级时出现的二人即可使用。

出现条件 3：将全角色的故事模式都完成一次，然后完成 JUSTICE 的故事模式。

出现条件 4：在 EX 人物全部出现后一小时出现 KLIFF，再过一小时出现 JUSTICE。

SP 颜色

出现条件 1：在任务模式中完成 80 个以上的任务，

出现条件 2：在生存模式中打倒在 480 级后出现的黄金色人物，每打倒一个就可以令相对应人物的 SP 颜色出现，

出现条件 3：在故事模式中将该人物的三个结局全部打出，就能使该人物的 SP 颜色出现。

出现条件 4：GG 模式出现后，每隔一小时出现一个（出现顺序与生存模式中，黑色人物出现的顺序相同。）

※在选人画面中，将光标移动到人物头像上后按一下 L 键就可以选择该人物的 SP 颜色，这时按 R1 键决定的话可以使用全能力强化的黄金版人物，按 START 键决定的话可以使用战意槽无限的黑色人物；按两下 L 键就可以使用 EX 人物，按三下 L 键就可以使用 SP 颜色的 EX 人物。

GG 模式

出现条件 1：在任务模式中完成 65 个任务。

出现条件 2：JUSTICE 出现后，经过一小时出现。

出现条件 3：在生存模式中打到 480 级后出现。

GGX 模式

出现条件 1：在任务模式中完成 65 个任务。

出现条件 2：JUSTICE 出现后，经过一小时出现。（与 GG 模式同时出现）

三國志VI



PSP	三国志VI
	◆Koei◆SLG◆2005年10月6日◆日版
	◆1～8人◆704KB◆4800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
	三国志VI

继光荣在PSP上推出《三国志V》后，10月6日又将《三国志VI》复刻给了PSP。作为当年光荣对三国游戏思路转型时期推出的一款作品，六代比起五代在很多地方都作出了改变，饱受玩家争议的重点就是本作大大削弱了内政方面的操作，将重点放到了半即时战斗的战争上，这一系统的改变对后作起到了深远的影响。《三国志VI》里面还加强了汉室皇帝对各个势力的重要性，加官晋爵都要来听从皇帝的旨意，从而使"挟天子以令诸侯"的策略在游戏中也可以得以实现，这使得本作的战略性加倍提升。好了，话不多说，下面就由笔者带着大家踏入这三国的世界吧。

文 混沌星辰·左传 编 马修

系统篇

系统指令介绍

游戏开始后有四个选项，分别如：

开始新游戏（新しくゲームを始める）

该选项下有两个选项

通常剧本（シナリオ）

就是按照历史真实的发展顺序分为从"黄巾军之乱"到"星落五丈原"7个剧本，可以从不同时期进入三国时代，每个时期的各势力范围都有所不同，玩家可以选择任意一位或者几位君主（最多八位），也可以用自己登录的新君主进入游戏。

挑战剧本（チャリンジシナリオ）

这个是本作新加的模式，也是包括了7个不同的剧本，但是这些剧本和通常的



有所不同，每个剧本只能使用那个剧本中规定的君主在限定的时间内来完成特定的胜利条件过关。比如211年四月的"复仇的马超"这一剧本就是控制君主马超在一年的时间里来完成"捕获并将曹操斩首，占领长安、洛阳、许昌这三个都市"的条件才算过关。

读取存档（データをロードする）

读取存档继续以前的记录游戏。

选好剧本以后进入的设定菜单

モード	模式选择	史实	假想							
レベル	难度选择	初级	上级							
登录武将	登陆武将是否登场	登场	不登场							
他国战争	其他国家间的战争	观战	不看							
使者	使者出使画面	看	不看							
表示时间	画面以及字幕表示时间	短	普通	快						
BGM	音乐声音大小	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
效果音	音效声音大小	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9



注：假想包括对血缘、性格、相性、特殊能力、道具和敌对心。其中血缘、相性对武将的忠诚度和游戏中登录别国武将的成功率有很大关系；性格是指对武将理想的假想；道具假想（アイテム）就看哪个武将的运气足够高便能在一开始就拥有它。

在全部选好后按确定电脑还会问玩家是否要看出现剧本开始的事件画面，×键是不看，○键是看。然后就是正式进入游戏了。

操作



登录新武将 （新武将を登陆する）

该选项下有四个子选项：

新规登陆	新武将登录。
武将削除	消除登录过的武将。
内容变更	对登录过的武将进行编辑。
武将读入	读取记录中已经登录好的武将。



在这里玩家可以自己登录武将，先设定武将的姓、名、字（可以为空）、训读（可以为空）、相貌，然后是选择梦想（这个在下文会有详细的介绍）、生日（关系到人物出场的年代）、血缘关系（剧本设定史实的话，那么该武将到了年龄就在作为设为有血缘武将的君主手下出现）。

然后是选择武将的类型，武将类型包括万能型、将军型、豪杰型、知略型、文官型、任侠型以及隐藏的无双型。其中万能型的各项能力都很平均，将军型在统率方面突出，豪杰型在武力方面突出，知略型在知力方面突出，文官型在政治方面突出，任侠型在魅力方面突出，无双型则是各项数值都非常高的全能型武将，最高数值可以达到499。

无双型武将的出现方法

登录新武将到第30个的时候，这名武将就是仅有一个的无双型武将，并且拥有所有的单挑特技。

登录好武将后，要想在以后的游戏中都能使用他们，就要先进一个通常剧本中使用自己登录过的武将，然后存个档，这样只要每次在开始登录武将时读取这个档就能继续使用或者编辑他们了。

游戏介绍预览 （GAME PREVIEWS）

就是关于游戏官网的介绍，按START就能返回。

界面介绍

界面右侧信息栏对应信息（按从左到右、从上到下的顺序）

1. 势力
2. 都城
3. 所持金钱
4. 情报能力
5. 兵粮数
6. 君主人德
7. 军队总数（单位：百人）
8. 该城市最多征兵数
9. 当前城市名称
10. 太守名字
11. 人口总数（单位：百人）
12. 开发值（目前／最大）
13. 商业值（目前／最大）
14. 治安值（目前／最大）
15. 各兵种的数量
16. 在职的武将总数
17. 在野武将数
18. 本月内还没有行动的武将数
19. 各兵种数目与军队总数（单位：百人）
20. 城市的级别（分为4级）




国政篇

简介

在都城里会有以下7个主要指令可以选择，在其他非都城的城市只有内政、军事、移动可以使用。本作采用的是武将行动式的指令，靠每位武将的行动来完成各种命令，而不是像前作靠一个月的几张命令书来决定行动次数，所以每个月可以做的事情很多，要充分利用每位武将。

内政

1. 开发

对城市里的农田进行开垦，对每次收入兵粮的多少有所影响。选择武将时要注重统率和政治的能力值。



2. 商业

对城市的商业活动进行促进，对每次收入金钱的多少有所影响。选择武将时要注重统率和政治的能力值。

注：同等能力武将的情况下，有着相同的梦想的武将共同执行某项内政的效果值会多1~3。

3. 治安

治安高的话人民的忠诚度就高，不易发生叛乱。选择武将时要注重统率和武力的能力值。

军事

1. 出阵

对邻近的城市发动战争，详细请参见后面的军政篇。另外此指令也可以用作占领旁边的空城。

2. 增援

当己方一个城市攻打某个敌方城市的时候，可以派己方另一个城市同时发兵攻打这个城市。

3. 征兵

在城市内征兵，可以征的兵种有7种，兵种不同所需的费用也不同，有些兵种必须在特定城市才能征到。

附：每一百名士兵的征兵费用

步　兵：	金10，兵粮10
骑　兵：	金30，兵粮30
山岳兵：	金20，兵粮20
水军兵：	金20，兵粮20
蛮族兵：	金20，兵粮20
铁骑兵：	金50，兵粮50
山岳兵：	金40，兵粮40

注：在征兵时，将选项的光标落在“兵科”上，再按SELECT键三次，这样就可以在任意城市征得所有兵种了。

4. 掠夺

在本城市内进行掠夺，虽然会增加金钱与兵粮，但是会导致人德的下降，所以还是不要这样做比较好。

5. 陷阱

购买荷重陷阱，并且在城市周围布置陷阱，分为火计、水计、落石、落穴和伏兵。这些陷阱在战场上影响的范围有九格，善于利用的话能给予战场上的敌人重创，还能有效地打击敌人的士气。

移动

1. 将兵
把本座城市的武将、士兵移动到其他己方城市。

2. 武将
只把武将移动到其他己方城市。

外交

1. 同盟
与对方君主达成互不侵犯等同盟协议。

2. 共同
提出条件邀请其他君主和我方联合进攻第三方城市。

3. 进物
向其他君主送去金、兵粮或者宝物，可以降低对方对于我方的敌对心。

4. 劝告
对其他君主进行劝说来投奔我方，成功率奇小，除非我方势力很大对方又很弱，对方才可能答应。第一次劝说时如果敌方同意，那么敌对心会大幅下降，等再次劝说时就正式成为我方君主的部下了。

5. 俘虏
向俘虏过我方武将的君主提出换回己方俘虏的条件。

6. 破裂
撕毁与已经同盟的君主的协约，会降低己方君主的人德。

注：当其他君主派人来提出同盟或者交换俘虏等请求时可以选择答应、拒绝、助言和情报。

人事

1. 搜索
在任意城市内进行搜索人才的行动，分为长期和短期两种。对于一些暂时用不到或者希望培养的武将都可以用长期搜索来完成修炼，长期搜索不仅能引发像打败山贼的事件来增加经验值，还会意外地得到各种宝物。不过君主和军师只能进行短期搜索。

2. 登用
登录在野武将（只限自己的势力范围内）或者是其他君主麾下的武将。

3. 道具
没收或者授予属下宝物，授予的话可以提升武将忠诚度，没收则会使之忠诚度下降。

4. 任免
任命军师、太守、将军、情报人员以及解雇现有武将。其中任命新的军师或太守容易引起原来此职位武将的不满；将军职位大小的任命根据军务经验的多少以及君主担任朝廷的官职来决定，君主的官职越高，所封属下的将军官职就越大；情报人员在战斗时可以截获敌方情报、拦截敌人的计谋并了解敌人的兵力以及进攻时间等，还可以在战斗时选择野战以及叫援军增援，情报人员的表现主要取决其知力的高低。

计略

1. 作敌
拉拢敌方武将做内应，在攻城的时候带兵归顺我方。

2. 驱虎
煽动敌方城市的太守发动叛乱，自立为王。

3. 扇动
煽动指定城市的人民发动叛乱，治安度越低的城市越容易成功。

4. 流言
到城市里散布流言，会使某些武将的忠诚度下降。

5. 埋伏
派武将到邻近的城市埋伏，打仗时把他招过来能够提升我方兵力并且降低对方士气。

特别

1. 取引
和商人进行买卖。

2. 会见
会见属下武将，听听他们现在的看法。

3. 官爵
拜见皇帝，请求赐予自己官爵或者增加官爵，当然也要答应皇帝的某些要求才行。只有皇帝在自己的势力范围的城市中才可以选择，在情报选项中可以看见。

4. 谒见
拜见皇帝，请他降旨派某个君主攻打另一个君主。如果该君主不答应的话会降低人德；如果成功攻打皇帝则会授予那个遵旨的君主官爵。只有皇帝在自己的势力范围的城市中才可以选择，在情报选项中可以看见。

5. 转移
把己方的都城迁移到其他城市。

6. 情报
看各种情报，比如每个武将和城市的详细资料、目前所有君主的官爵以及势力范围等。

附：关于人德

君主的人德高，异民族就不会背叛，偶尔还会有义军加入队伍。增加人德的方法有达到皇帝要求、抓到其他君主的使者不拆密信、城市建设复兴、建立帝都人德、释放降将、长期搜索时击退黄巾贼或者消灭野兽等；降低人德的做法则是烧城、杀降将、掠夺、做不到皇帝要求做的事情等。



军政篇

当有敌方进攻我方城市时会有以下四个选项：

迎击 出城打野战，在大地图上战斗。

守城 相对容易的守城战，可以利用城门的防御有效地狙击进攻的敌人。一旦城内的政厅被攻下来，战斗就算失败。

退却 顾名思义，为了保存实力只好暂时转移到其他城市。

焦土 不让敌人完整地得到这座城市，把城市烧掉再退却，烧城后城市建设水平会大幅下降，君主的人德也会降低。

由于本作的战斗是采用半即时制，即做好战略部署后敌我双方同时行动，这样一来战略性大大提升。本作将五代中武将特殊能力妖术、幻术、仙术等全部取消，并削弱了对武将能力的推崇，这样就使即使赵云这样的名将在面对总士兵数相同的两支无名武将的情况下都有被击败的可能，难度自然也就增加不少。下面就把战场上的指令给大家介绍一下。





战场指令

方针选项

1.占领

以占领敌方本部或者粮仓为行动目标。

2.总讨

向敌方总大将发动进攻。

3.歼灭

对敌方部队进行各个歼灭。

4.待机

原地待命。

传令选项

1.移动

2.追击

通常	普通攻击。
突击	给予敌人的伤害更大，使用的武将武力越高，效果越明显。
一骑	与对方武将进行单挑。
停止	停止攻击。

3.计略

火计	点燃火烧空地或敌军，豪雨天无效。
挑逗	把敌方武将激怒后引诱过来。



4.城门

守城战时使用，负责东西南北四个城门的守护。

5.待机

原地待命。

6.退却

退却到自己势力范围内的城市。

7.方针

按照所定的战斗方针来执行命令。



士气值上升或下降的要素

一般战斗开始时士气值是100，如果野战输了改成攻城战时，守方的士气会从80开始。士气下降的速度取决于以下三点：

1.有没有兵粮；

2.战况对己方是否有利；

3.季节、天候、地形等的影响。

士气上升的要素

1.己方的援军到达；

2.夺取敌军兵粮；

3.敌军中了我方布下的陷阱。



士气下降的原因如下

1.己方的武将拒绝单挑；
2.己方部队被击败；
3.己方部队叛变；
4.己方部队内讧；
5.兵粮被夺；
6.城门被攻破；
7.居民被煽动作乱（守备方）
8.中了对方布下的陷阱。

武将篇

武将能力

本作登场武将众多，在各项能力上的不同数值使这些武将千差万别，武将的能力如下：

统率 影响到战争时部队的攻击力、防御力以及内政和征兵等指令的效果。

武力 影响到战争时部队的攻击力、防御力、武将单挑、长期搜索以及治安等指令的效果。

知力 影响到使用计略指令、战场上计谋、军师助言的成功率以及内政的效果。

政治 影响到内政、外交方面指令的效果。

魅力 影响到人事搜索登用、外交等方面指令的效果。

气力 每月执行指令时会消耗一定的气力，当气力过低时本月就不能再执行命令。当然每个月如果不做事情的话会恢复气力三十。

经验 包括内务经验和军务经验完成各项任务都会得到一定的经验，经验越高完成任务的效率也就越高，同时也影响到武将的能力。

除了以上几点，武将们还有隐藏能力，隐藏能力有以下5项：

兵法 建造陷阱时费用较低，并且担任参军时计谋成功率提高。

交涉 搜索及登用的成功率会提高。

谍报 有利于埋伏及侦察，且搜索成功率提高。

武勇 单挑时能力增加。

都督 适合担任军团长或太守。



参军任务

1.寝返
使事先商定好的敌方武将叛变过来，或者使我方埋伏在敌军中的武将回归我方队伍。

2.扇动
煽动城内人民发动起义，使城门的防御度大幅下降。

3.伪传
传假消息给敌方武将，成功的话会使其混乱。

4.陷阱搜索
搜索出敌人布置的陷阱。

5.辅佐
无特殊效果。

行军方法

1.通常
向着指定目的地前进，如遇到敌军会降低行军速度，即一边交手一边前进。

2.猛进
不顾一切向目的地前

3.临战
遇到敌军后会停止行军与之交战。

弓箭种类

1.普通
进行一般的弓箭攻击。

2.火矢
射出带火的弓箭，可以造成起火。

3.狙击
对经过自己附近的敌军进行弓箭攻击。

武将的梦想与忠诚度

本作没有了前几作可以拿钱收买人心的设定了，而宝物又有限，那该怎么办？其实只要尊重这些武将们的梦想就可以了。



大义

有这种梦想的武将都是以民为本，希望通过自己的才华救民于水火之中、使人民安居乐业。此类武将希望国家安定，人民平安，适合担任内政等工作。如果君主常常征兵或是掠夺，为该种类梦的武将的忠诚度就会下降。代表人物：马超、陈群。

王佐

这种梦想的武将都是忠君爱国之士，有着兴复汉室的心愿。若君主抗旨不尊，那么其你手下那些王佐梦想的武将的忠诚度就会下降。代表人物：刘备、诸葛亮。

割据

希望自己国家安定的同时，也积极希望君主扩张势力范围、励精图治并且能够给他们较高的权势。如果君主不经常对外出兵，或者不常让其做事，就会使他们的忠诚度下降。代表人物：贾诩、张松（这个最可以理解）。

安全

远离纷争战乱，向往安居乐业的保守一派，死守着“安全第一”的信念，不愿冒任何的危险。如果在战场上派他们上阵或者派去和别的武将单挑，就会使他们的忠诚度下降。代表人物：张昭、夏侯恩。

才干

此类武将希望能够多为君主做事，积极地向君主表现他们的才干以得到认可。如果不常用他们做事或者降低他们的官衔，就会引起他们不满从而导致忠诚度下降。代表人物：王平、许靖。

霸权

有着统一整个地图让他国屈服的理想。此类武将希望君主颠覆皇室的统治，成为全国的主宰，也是野心最大的一拨人。如果自己的君主没有什么作为，就会使他们忠诚度下降。代表人物：曹操、周瑜。

隐遁

此类武将一般是与俗世隔绝的高人，关于国家的什么事情都懒得参与，不喜欢受到约束，讨厌为别人做事。这种人只要让他们做事就会使他们忠诚度下降。代表人物：徐庶（“身在曹营心在汉”的典故可不是白来的）、弥衡。

出世

此类武将以自己为重，希望自己在乱世中出人头地，只要他们的地位够高就行，属于自私自利的一群。如果其他武将有提升官位时没有同时给他们加官，那么他们的忠诚度会下降。代表人物：甘宁（曾经是劫江贼的他很好地诠释了这个“梦”）、颜良。

义侠

此类武将最希望做个令人尊敬的人，因为比较欣赏自己的君主才愿意为之效劳，但如果君主无恶不作比如大肆略夺的话，会导致君主在他们心中的形象全毁，也会使他们忠诚度下降。代表人物：关羽、张辽。

维持

此类武将能坚固地守卫国土，让自己的城市安定，他们希望君主能够少发动战争而更注重现有领土内的安定繁荣。如果君主发动战争过多就会使他们的忠诚度下降。代表人物：张鲁、文聘。

征服

此类武将崇尚用武力解决问题，希望君主多多发动战争扩大领地，并让他国屈服，如果君主打仗次数太少，他们的忠诚度就会下降。代表人物：周泰、曹真。



游戏心得篇



建安十三（208）年、
北方の平定を終えた曹操は
天下を統一すべく
軍勢を荊州へ向けた

1 每次战争前先派一些不出名的武将去埋伏，进攻时就把他遣返回来。在增加我方部队的同时还可以打击敌方士气。但是要注意：如果该武将当上太守、参军或主将就不能遣返。

2 皇帝降诏让你讨伐其他君主时，要尽量遵旨。这是提高人德、取得官位的重要途径，一但完成不了或者不答应皇帝的要求，人德就会下降。

3 本作没有指令可以提高武将的忠诚度，只有让属下做自己喜欢的事情或者赐予他宝物才能使得其忠诚度上升。如果实在喜欢一个武将，而他的忠诚又不高，那么就派他出去长期搜索吧，反正没什么坏处，还能增加他的经验值。

4 尽量想尽办法把皇帝所在的城市攻下来，这样便可以“挟天子以令诸侯”，不但官位可以高高在上，还能挑拨别国之间的关系，实在是个好差事。

5 处于边远地区的一些异族势力很容易发生叛乱，他们的能力很强，发兵镇压他们不是件容易的事情。要避免这种情况发生，最好把人德保持在80以上，这样异族就不会叛变了。

6 攻城的必胜方法：相信大家在攻城战的时候，还没进城门，大部分部队已经被弓箭射得伤亡惨重了。即使开始带领多出敌人数倍的军队，也难逃失败的命运。其实只要好好利用“挑逗”这个指令就能轻而易举地攻下敌方城池。我方先找到一名敌军中智力低的武将，对其不断使用“挑逗”将其骗的开城门迎战，那么我方就可以轻易进入城内了。

7 战争要决之“擒贼先擒王”：这里的“王”指的是敌方的粮仓以及敌军总大将，对付多于我军的敌人时只要先抢占粮仓或是击溃敌人总大将就能一举扭转战局。具体方法也和上面差不多，也是要用到“挑逗”技能把守卫粮仓的敌人引开或是把敌军总大将吸引到我方的包围圈中一举消灭掉。

8 如果金钱足够的话，就多多在城市周围设下陷阱吧，这样不仅能够重创敌军数量，还能降低对方士气，也是以少打多的利器。

9 如果自己的君主去世，那么就听一下属下们关于继承人的意见吧，遵照他们所确定的人选绝对没有错，否则就等着狂风骤雨般的叛乱吧。

10 君主自行称帝的方法：当君主的人德在90以上并且皇帝的人德在20以下时，会见梦想种类为霸权的属下，就会开会讨论当国公的事；当上国公后再会见这些有“霸权梦”的武将开会，就当上王公，最后将皇帝的人德降为0；此时再会见手下这些霸权主义者开会，就做上皇帝了，而且所有武将忠诚度也会大幅上升。



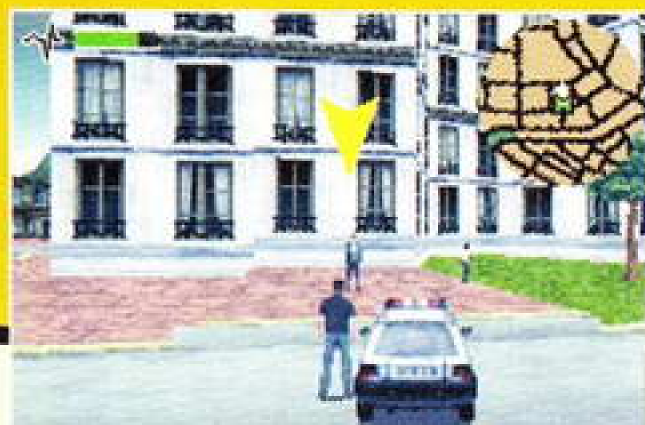
文 第一天&布布 编 LIKY

横冲直撞3
◆Atari◆ACT◆2005年10月15日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆无对应周边
Driver3

DRIV3R

《横冲直撞3》剧情攻略

“《横冲直撞》系列”无论在家用机或是电脑平台上都能与著名的“《GTA》系列”分得一杯羹。前段时间曾频频放出GBA版视频演示和游戏画面的雅达利公司(GBA上有名的《V拉力3》便是该公司发行)，终于在最近推出了该系列游戏在GBA上的第二作《横冲直撞3》。绝对够大的城市地图，相对优秀的3D效果，紧张刺激的追逐战等，一定会令GBA玩家眼前一亮。



操作	
A键	跳跃、汽车加速
B键	射击、汽车制动
L键	开车时开枪
R键	举枪、乘车／下车、手刹
Start键	打开地图
select键	打开菜单，可以存储游戏，退出，信息查询等

游戏主要讲述的是一个叫做Tanner的警察，为了能够端掉一个特大跨国盗车、贩车犯罪团伙而充当为卧底，打入这个犯罪团伙内部的事情。期间，要为团伙做很多非法的勾当，盗车、打劫，包括与警方直接对抗，可谓是无恶不作。不过游戏最后却是以悲剧收尾的。

除了主线游戏外，还有一些小游戏，比如驾车在限定时间内撞足够数量的木箱等等，这些车分别停在地图上有颜色标示的地点，闲来无事可以用来打发时间。



序章

尼斯，法国。一场疯狂的游戏早就已经被警方盯上，随后在双方的激烈交火当中。一名男子在这场枪战中断送了生命。

迈阿密，美国，6个月前……

我叫Tanner，是个警察。结束了一天的工作回到了家里。劳累一天的我现在什么也不想做。不过，没多久我便接到了一个电话，是琼斯打来的，他告诉我，我的新枪已经准备好并放在警局了，明天我便可以去取。随便吧，一切都等明天再说吧。



任务 1

第二天很早我便起来了，按照箭头指示找到我的汽车（按R键进入）。随后打开地图，按照地图上标示M的地方。来到警局，领到我的新枪。随后我要去我负责的管界维持一下治安。在那里找到了一排子弹和一个急救包对自己进行补给。并且干掉了两个寻衅滋事的小混混（汗……美国太可怕）。

提示：没什么难度，主要就是令玩家熟悉游戏。



任务 2

在和琼斯见面的时候，警车里的电台传来局里呼叫所有附近警察的信息，信息表明，目前在小哈瓦那地区锁定了我们一直在追查的犯人目标，一个30岁左右的白人，叫Baccus。没说的，开上警车出发吧。紧跟着前车经过一段漫长的路程后到达了目的地。

提示：注意与前车保持一定的距离，太近容易追尾，太远容易跟丢。



任务 3

另一方面，这个叫做Baccus的家伙开始毫无察觉，不过没多久他便被外面嘈杂的警笛声惊扰了。但这个家伙却在此时异常冷静，原因就是他挟持了一个女孩作为人质。现在不能对他实施抓捕，不过可以先结果了他周围的手下。

一阵交火过后，我干掉了他所有的手下。但这个家伙却趁乱驾车逃跑了。一番紧张的追逐过后，他驾驶的那辆车便一头撞向了水泥墙。但这个家伙不死心，仍然弃车继续逃跑，不过他跑进的是一个死胡同。

南部海滩，以有大量声名狼藉的犯罪团伙而在迈阿密著称。Baccus仅仅是其中一个叫Tico组织里面的喽罗。在听完他的一堆废话后我便结果了他。从他嘴里我听到了黄金海岸酒店停车场这个名字，看来他把一辆偷来的车放在那里了。

提示：适当地抄近路将使追逐变得简单些。



任务 4

当天晚上我找到了琼斯，他警告我说Tico发誓要报复，因为我杀死的是他的一个司机。看来琼斯对我杀掉Baccus也有些不满，他们为了能够起诉Baccus已经做了很久的准备了。

南部海滩还有一个特别有名的团伙，是Calita和Lomaz这两个人组织起来的，同样也是一个大规模的盗车集团。而且他们与Tico的组织之间有着很深的矛盾。这时我对琼斯提出了一个自己的想法，那便是混到Calita的组织，来做警方的卧底。这样做将对端掉最近这些非常猖獗的盗车团伙而起到关键性的作用。不过对于如何才能混进去，还需要好好地计划一番。

既然对方是个盗车团伙，所以为了能够成功地混到Calita的组织里，我打算用一辆名车来作跳板。首先我来到了Baccus提到的那个停车场。之后干掉这里所有敌人，并抢来了那辆V8车，最后在限定的时间内开到目的地。

在这里我见到了Calita还有Lomaz。我表示我想加入他们的组织，并且他们会需要我的帮助。不过同时Lomaz这个凶狠的家伙还警告

我一定要好好表现，不然便会惨死街头。就这样我成功地混到了犯罪团伙内部。

提示：难的就是在限定时间内开到指定地点，多跑几次记清楚路就可以过关。



任务5

这天我在家接到了Lomaz的留言，他吩咐我驾乘一艘快艇，在规定时间内到对岸去见他。原来他约我见面的这个地界是属于Tico的。而Lomaz要我干的就是毁掉这个地界内Tico所有的物品。

一轮疯狂的摧毁过后，我们又在附近找到了一捆C4炸药，并直奔属于Tico的一家酒吧。目的同样是毁掉它！进入酒吧后先干掉Tico所有的手下，然后将炸药安在一面墙上（在红色区域按B键），最后我赶快离开了酒吧。随后传来轰的一声，看来这回Tico的损失可不小。

提示：在规定的时间内驾车撞毁12件物品，其要点就是按照顺序，最好由右边开始兜圈地撞。在酒吧内，由于敌人比较多，一定要稳扎稳打。



任务6

没多久，我又与琼斯见面了。他向我提到了一个叫做Gator的人。Calita一直与这个人有交易上的往来，不过在他们最后的一次交易当中，Calita被Gator耍了。所以Calita要求我将那个家伙炸死在他的游艇里。我们还谈到了另一个人Salomon Caine。他有一个助手，同时也是保镖，叫Jericho。他从不离开这个保镖，但是Jericho却是个有野心及心计的家伙，表面上忠心耿耿，最终他寻找到机会在电梯里将Salomon Caine给干掉了，要提防这个人。

我先驾车到码头，找到一艘快艇，之后开到一个岛上，并且干掉所有的家伙。随后在房子周围找到了3颗C4炸药。带着这些炸药，我来到了那艘游艇所在的地方。上船后，将三颗C4都安上，船便会被炸毁。

不过，后来得知Gator逃过了这次爆炸，他决定要尽一切可能对此进行报复。

我将最近的情况秘密地交给了警局，我知道端掉南部海滩的犯罪团伙只是个时间上的问题。不过现在我也面临一个麻烦，那就是警局里的大部分人都并不知道我是个警察。

提示：在取C4炸药的时候，弹药会比较紧张。一上岸在房子的右边有弹药补充，但还是很紧张，这就需要利用海水来和敌人周旋，在海里敌人打不到你的，以此确保每发必中。在船上可以无视敌人的攻击，只要将3颗C4都装上就可以。



任务7

一次在与Calita碰头的时候，我们竟然被不知情地警察盯上了。而最要命的就是我现在的身份是犯罪团伙当中的一分子。所以眼下只能和帮助Calita一起逃跑。于是迎来了紧张的警匪追车战，

我需要连续打掉8辆警车。之后安全地将团伙的人送到了安全地点，Calita命令我要把这辆面包车在限定时间内开到海里去以便毁掉证据。

提示：将车开到海里，时间非常紧张。开始先要调头走下面的路线，尽量选择便道开，这将节省大量的时间。





任务 8

Gator放出风声最近打算要做一笔汽车交易，Calita对这笔生意很感兴趣。她打算再次与Gator做一次买卖，她指派我将钱送到Gator那里，然后将汽车开回来。但似乎事情并没有想象中的顺利，显然这个黑鬼对上次被袭击的事情依然耿耿于怀。他早就设下了埋伏，而在目前这样的险境，我惟一要做的就是赶快逃跑。逃出来后，骑上外面的一辆摩托便逃回了Calita那里。

提示：交战的敌人数量太多，没有必要与其纠缠，只要逃出去就可以。



任务 9

Calita打电话给Gator质问刚刚发生的事情，这个黑鬼以为Calita还蒙在鼓里，但显然Calita这次被他彻底激怒了，而Gator也真正的开始畏惧这个女人了，Calita要我再次去除掉Gator。

我要做的就是先跟踪Gator，并在他落单的时候找机会干掉他。

我跟踪他到一个仓库，接着干掉外面他所有的手下，过一会Gator便会开车向外逃窜，我也找一辆车追他，并且选择机会对其射击。在一番追逐过后，终于将这个黑鬼干掉。

提示：跟踪的时候一定要掌握好距离，过近会被发现，过远会被甩掉。在车上开枪的时候只要准星变红就可以按L射击。

任务 10

现在Calita仍然需要搞到三辆车才能交货。不用她说，我就知道她会要我去把这三辆车偷回来，因为Calita给我的理由就是，我是个好司机，肯定也是个不错的偷车贼……



我一共要搞到三辆车（其实都是抢）。第一辆，骑上摩托追上地图中显示白点的赛车，将他拦下后，把车开回到Calita指定的停车场。第二辆需要干掉两拨敌人才能抢到。第三辆在一家酒店的地下停车场，在规定时间内赶到那里，然后将车开回去就可以了。



任务 11

这回Calita叫我去收债，我要在规定的2分50秒之内收到15个公文包，有一定的难度，一定要选择好路线。当把15个公文包都收起后，我联系了Calita，叫她的人来找我。说是她找我，其实还得我在1分钟之内去找到她。将装满钱的车停下后又要开着另一辆空车去收钱，又是2分50秒15个公文包，装满后开回去。

提示：注意一定要选择好路线，时间才够用，另外不要一味求快，否则将会出错。回到Calita那里时记得一定要从北面靠近河的地方进去。



任务 12

回到家，我接到了一条信息。又是Lomaz的，他叫我到港口去找他。我赶过去之后，他要我驾船去毁掉Tico的最后一批货物来对Tico进行再一次的打击。我要在2分多钟内撞毁飘在海上的24个货物。随后又得找到那艘给Tico运送货物的船并毁掉它。完成任务后，我便和Lomaz分开了，他要我回家好好休息一下，因为明天要出发去交货。

提示：撞击货物时，最好是由外侧转向内侧撞，随后的追逐战没什么难度。

迈阿密，上午9点，这批货很顺利地出去了。之后，随着飞机的起飞，我和Calita他们也暂时离开了迈阿密。



尼斯，法国，下午3点。在楼梯上，我与两名当地的警察碰了面。他们早就在这里等候我了。他们其中一个叫做Henri Vauban，当地国际反黑组织的队长，聪明，能干是这个人的特点。另一个是他的手下叫做Didier Dubois。他们来的目的就是和我商量，打算截住这批黑车，并且将这些走私黑车的家伙抓住。但我却并不赞同他们的计划，因为我想知道是谁在欧洲联系了这批黑车。



任务 13

到法国后没多久Calita便叫我马上去接应她，看来这个女人又遇到了麻烦。刚找到她，她便要我赶快开车带她离开这里，到了指定地点后又要护送她穿过一条小巷。我们从巷子出来后，便飞快地搭上了附近的一辆蓝色面包车。她开车，而我来负责干掉后面追来的车子。一番激烈的逃亡战过后，我们终于到达了安全地点。后来才得知，原来是当地一个叫做Fabienne的女人要对Calita下手的。

提示：巷子里敌人不少，同时又要保护Calita，有一定的难度。在巷子的深处有弹药及医药包，注意补给。

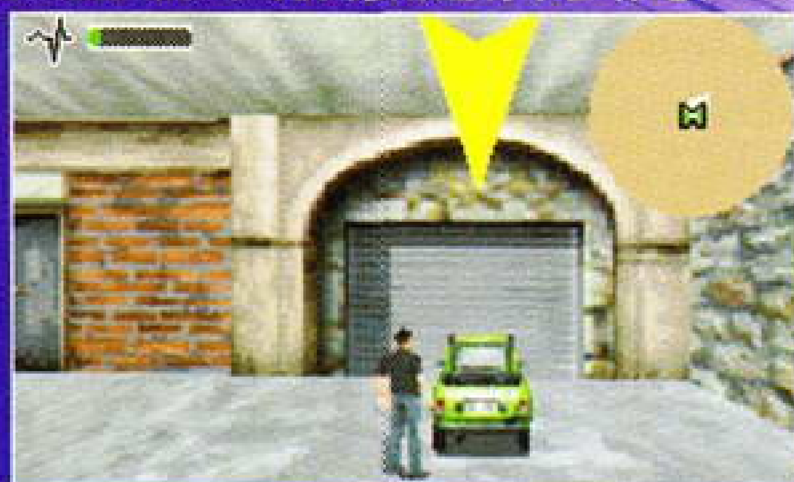


任务 14

Calita还差两辆车就完成了总共40辆车的订单，目前Fabienne那个女人有两辆车正是Calita所需要的，Calita叫我去抢回来。同时他们还谈到了那个联络这次买卖的联络人，听口气Calita他们对那个人很是信任，不过这次他们并没有告诉我这个人是谁。

我需要在城里抢到一辆Fabienne的面包车，然后利用面包车混到Fabienne的院子里，将院子里的敌人都干掉，最后将停在车库里的那辆车抢回来。

提示：此关无论是抢面包车，还是将抢来的车开回Calita那里，都要注意看地图。另外最好在混进去之前多收集一些弹药，因为敌人会很多。在一些小巷里或者海边，会有一些补给弹药分布。（飞机场附近有不少补给）



任务 15

Lomaz 告诉我第二天中午十一点的时候，一个叫 Z e e g o 的武器商人会卖武器给 Fabienne，而我们则要搅黄这件事情。Lomaz 负责去见 Zeego，而我则负责把 Fabienne 的车开出来。来到指定地点，又是一次遭遇战，随后我们将车开走。在路上会遇到 Fabienne 的人开车追来，我负责将其干掉。



任务 16

今天早上 Dubois 在这伙人的仓库被抓住了。而Calita他们现在显然还不是十分信任我，因为他们要我来开枪杀死Dubois，来验证我是不是个卧底警察。我毫不犹豫地从她手里拿过抢来，并朝着Dubois开了一枪。但是枪没有响，原来弹夹里并没有子弹。不过这伙人依然决定在第二天处决掉 Dubois。

Lomaz将要告诉我到底是谁联络的这大批黑车，并称这将是很令人想不到的事情。我们刚把车打着，便从车里传来了来自Fabienne的消息，她称这辆车已经被安装上了炸弹，如果时速低于 80 公里／时的话便会被引爆。我必须将车保持在高速状态下开到指定地点。随后 Lomaz 便会将这颗炸弹从车上取下来，然后我们还要将这份见面礼回赠给Fabienne。我负责将装上炸弹的车开到 Fabienne 的地盘后跳车，让车炸毁她的地盘，叫这个家伙自食其果。

提示：这关难就难在要一直保持高速将车开到目的地，一定要选择大路走，并且不要撞到任何东西，因为那样会减慢车速。





任务 17

第二天，当Calita去偷属于Fabienne的第二辆车的时候落入了陷阱，原来Fabienne她们早就料到了 Calita 会去偷她的第二辆车，于是之前就设下了埋伏。看来 Calita 这次真的遇到了很大的麻烦，我和Lomaz要尽快把她救出来。

眼下我们得知 Fabienne 已经通知她的手下要赶回去增援。而我的首要任务就是拦住这些增援的家伙，决不能让他们回去。在干掉两辆车的增援后，我们便直奔Fabienne 的老窝，这回要大干一场。在干掉屋子里所有的敌人后，救出了Calita，这下这只“法国小母鸡”不会再给我们制造麻烦了。

提示：难度就在追车的时候，又要掌控方向，又要开枪射击。不用完全跟着前车绕小路，敌人的汽车是按照固定路线开的，多摸索几次便能熟悉他的路线，以便于截击。在截击第二辆车的时候还要往回开，估计一下那辆车的路线，然后在离它有段距离的时候调转车头，等着它过来。



任务 18

市中心，早上 7 点半，我按照约定来与 Vauban 见面。看得出来，这个家伙对我前天拿枪射 Dubois 很不满，所以他要我给他个理由。但是，首先我对他私自将Dubois派到那个仓库进行行动而扰乱了我的计划也极为不满。

最终Vauban让步了，看起来他现在非常为Dubois担忧，因为明天Calita一伙人就会将Dubois处决的。Vauban求我帮帮他，一定要将Dubois救出来。我答应了他，到了明天我会尽我所能的，并且我也一定要找出来到底是谁联络这批黑车的。驱车来到营救地点，在我与敌人交战的同时，Dubois已经被Calita的手下带走准备处决了。费了很大的劲我赶上了那辆车，并且救下Dubois。

提示：室内交战因为补给较充足，所以难度不是很大。追车也不是很难。



任务 19

Dubois这个家伙通知我，说在他们的仓库里找到了一台笔记本电脑，里面有很多信息，他叫我赶快到船坞去和他碰头。看来这一切都要浮出水面了。首先我来到码头，并且驾驶一艘快艇在限定时间内到达对岸的船坞。通过笔记本中的内容得知这里便是这些家伙的活动地点。

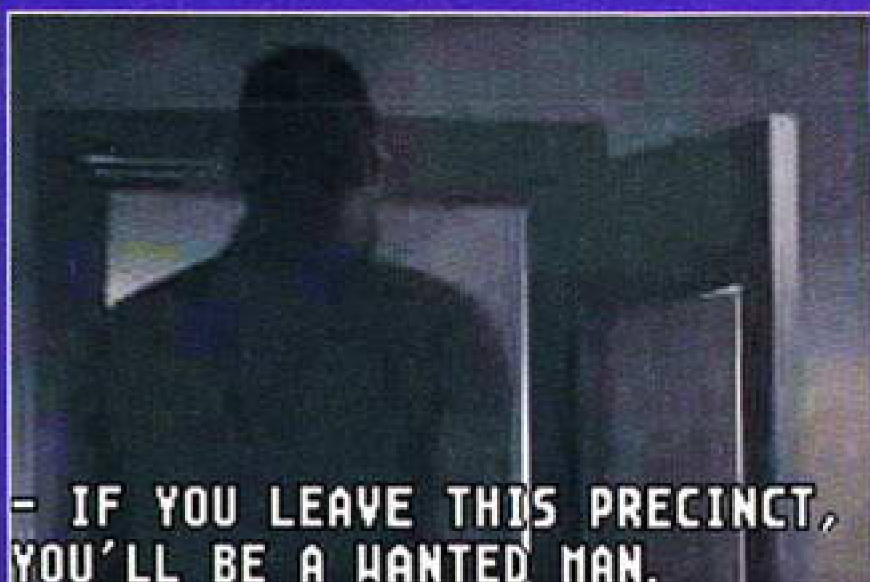
突然，我觉得脖子被一个重物狠击了一下，顿时我被砸倒在地。“你记得我吗？我仍然记得你，你这个臭警察，我发誓会找出你的。”原来是Jericho这个家伙。看来从Dubois被抓的那一天起这一切就是一个设计好的大陷阱。Calita捡起了我掉在地上的枪，并且朝Dubois开了枪。

Dubois被打死了，而我必须要活着出去，找准机会我从船坞里疯狂地跑了出来，乘上一辆快艇，并且干掉沿途的追兵。从船上下来后又骑上一辆路边的摩托，这时候的我只能去找Vauban来寻求帮助了。



任务 20

为了进一步得到Calita他们的消息，我要先去取得一个监听器，随后赶往Calita的屋子外对其进行监视。在Calita的屋子外，我听到了Calita他们的交谈，看来Lomaz他们对



Jericho也不信任，不过他们为了利益还是要与Jericho进行合作。正在他们谈论的时候Jericho走了进来，这令Lomaz显得十分尴尬。随后他们驱车去见订货人，而我要做的就是一路跟踪他们。他们把车停在了飞机场的仓库外，而我也小心地把窃听器布置在了外面，根据窃听到的内容，在迈阿密的时候，那个叫Gator的人在上次的枪战中并没有被我打死。而我这时也被大量的敌人所发现，不得已，又是一场枪战。

提示：在枪战开始之前，先在飞机场附近补充弹药和药包。

任务 21

回到我的住所，接到了琼斯的电话，他的飞机马上就到NICE，要我现在就去机场接他。

尼斯，9：15分 AM，琼斯从迈阿密赶到了这里。我告诉了他，Gator并没有死，并且如今就在NICE。我们目前要做的就是在Jericho他们之前找到他，因为Gator知道的东西太多，Jericho一定会干掉他。



9：35 AM，警局，Vauban仍然没有到。

10：01 AM，他终于出现在警局。“Dubois是被你干掉的，因为在他尸体上找到的子弹是你枪里的”Vauban向我吼道。



“不，那不是我干的，我没有任何办法，那是Calita用我的枪将他打死的！”我向他解释。看来他对我的解释并不相信，因为他要我在下一个航班的时候回到迈阿密去。

“我不能离开！因为我知道Jericho他们在哪里交货！”我几乎是喊出来的。

但Vauban仅仅是转过身离开，并且甩下一句：“从这里出去，你就将被通缉……”

和琼斯从警局里逃了出来，因为我已经是个被通缉的犯人，所以大量的警车向我追来，不得已，只好将他们的车一一打爆。因为案子已经到了这一步，我一定要把它办完才行。琼斯将车开到了风声较松的海边，并要我换乘附近的一辆车赶紧离开这个地方。

提示：玩到这里了，玩家应该已经对车子的驾控以及地图都已经十分熟悉了。此关全是飞车战，没有什么难度。



任务 22

从Gator的嘴里得知，Calita和Lomaz只不过是被Jericho利用了而已，因为他并没有真正想和他们合作。订这批黑车的是一个俄国人，他派了一个手下来进行交易。但是眼下我们并不知道这个俄国购车人是谁，以及他们在何地何时交易，不过我们如果跟随一个当地的军火商便能找到他们。和琼斯一起跟随前面军火商的车来到一处地下商城，干掉这里所有的敌人后找到了这个军火商。这个胆小的家伙很快便将Lomaz的行踪告诉了我们。



任务 23

在Lomaz的藏身处，我们找到了他，他此时正准备要回迈阿密。我来得还正是时候。据他所说，和Jericho合作也是不得已的事情，不过现在Jericho也开始算计他们了。随后我们来到Lomaz所说中那个被派来交易的人与Calita交钱的地方，这一切都要结束了。

首先是Calita出现了，随后联络人也出现在了那里。正准备交钱的时候，Calita不知怎么突然起疑，并马上开车离开了那里。不能让她逃掉，紧跟着她来到了一处地下停车场。她弃车并在停车场又偷了一辆车继续逃跑。这时我也收到了来自琼斯的信息，我们要开始收网了，这次一定要抓住Calita。骑上一辆摩托车，经过紧张的追逐后，终于将她拦了下来。这回这个女人算是被我们抓到了。



在NICE的审讯处，我与Vauban的误会终于消除。在我向Calita说明Jericho的为人后，她终于开始动摇了。Calita说，那批车在两天前已经从这里运走了。现在是那个俄国人控制着这批车。看来我把几乎所有的时间都浪费在了寻找他们的交易场所，而忽视了交易时间了。

现在这次买卖的联络人与Jericho仍然停留在NICE，而且Calita知道目前联络人以及Jericho在什么地方。Vauban马上下达了命令，派出所有的警力控制了那个地区，只要他们一有行动就立即实施抓捕。



任务24

我来到布控地点，我们一直在耐心地等待行动的进展。在监视器当中，我们终于看到了联络人走了出来，接着是Jericho。看来那个俄国订货人对此次的交易十分满意，因为这批车已经于昨天到了那个俄国人手里。但是这个俄国人却只让联络人给了Jericho一半的钱，剩下的钱要等检查完所有的车后才能给他。

随着一声枪响，联络人被Jericho杀死了，显然他们这样的行为激怒了Jericho。随后Jericho准备带着钱逃跑。赶快，我们必须要抓到他！一路疯狂地追逐，拼命地射击，终于在前面那辆车逃跑之前将它打坏，但是进车里检查后发现，车里的并不是Jericho。随即我们向当地警方报告了这里的情况。



任务25

由于上次的任务，Jericho这个狡猾的家伙逃跑了。但是Vauban很自信地认为Jericho是逃不出这座城市的，因为在各个主要路段都已经被警方严密地控制了。不过随着一位目击者的报告，已经确定Jericho准备通过铁路离开这里。Vauban没有料到他会乘坐火车离开，我们又将再一次失去目标。

这个时候，我的一个证人和我取得了联系，他知道可以在哪里找到Jericho，但是这需要情报费。于是我赶忙回到住所，取到足够的钱，之后赶到海边的一处酒吧前，证人会在那里等我。由于时间非常紧迫，所以必须尽量争取时间。

在得到确切消息后，我赶快驱车追赶正在乘坐出租车的Jericho，他的目标是北面的一处安全地点，我必须要在他到达前将他拦下。

追上后，免不了一场最后的激战。Jericho这个狡猾的家伙非常耐打，并且他使用双枪，杀伤力很大。不过，最终Jericho还是受伤倒下了，我举起枪对准他的脑袋，非常想一枪结果了他。但是警察的职责令我努力使自己冷静了下来，我要让他接受法律公平的审判，他会为自己的罪行而付出应有的代价。我转身准备离开，但就在这个时候，Jericho使尽全力将枪对准了我，并开了枪……

我被推进了医院，医生来回奔忙，而我的脉搏跳得也越来越无力，身体开始痉挛……我在同死亡做着最后的斗争，6个月来发生的事情在我眼前一幕幕重现，一切都结束了……

提示：在开始本关前，最好将弹药补满，因为Boss很消耗子弹。不过如果子弹用光还没有将他打死，在周围也可以去进行补给，他是不会跑的。

由于是最后一关，所以对驾驶技术也是一种考验，尤其最后追赶Jericho的时候，时间往往会不够用，需要熟练操作。



结语：总的来说，本作虽然也有着诸如自由度不是很高、贴图错误、没有分线剧情等缺点，但就算这样，也已经足够了，毕竟这是GBA平台，在GBA上实现这样全3D形式的游戏已经令人很吃惊。

THE END

文 雷伊

《为你而生》幻彩旅程



NDS

为你而生

◆SEGA/Sonic Team◆ACT◆2005年10月20日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

赤ちゃんはどこからくるの?

去年年底世嘉的Sonic Team随NDS首发的作品《为你而死》以其另类的风格给玩家们留下了深刻的印象，如今，制作方再接再厉，又为广大玩家推出了续作《为你而生》。这次的《为你而生》在剧情上更加天马行空，在玩法上也更加丰富多彩。一些小游戏设计得非常具有特色，让人在忍俊不禁的同时又被其高超的游戏性所深深吸引。

爱情小贴士

在公共场合玩本游戏的时候请不要太在意周围的人投来的奇怪眼光，要记住，为了追求到自己心中的女神，在众人面前出洋相并不是什么大不了的事。

在玩本游戏的时候，不要太心疼你手中那台NDS的触摸屏，因为比起心目中的那个"她"来，区区一块触摸屏实在是无足挂齿。

如果你确定自己已经做好了以上觉悟，那么就请继续往下看，在以下薄薄的数页中，我保证你将体会到一种前所未有的求爱过程。OK，充满着爱与勇气的幻彩旅程正式开始！



求爱基本功







爱情全模式

ストーリー：故事模式。也是游戏的基本模式，主人公和女主人公以及对手们之间展开的华丽恋爱大战就是在这个模式中展开的。故事模式共分为4个难度，分别为"普通难度"、"困难难度"、"地狱难度"及"天堂难度"，只有将前一级的难度通关后才会出现更高等级的难度。需要说明的是，虽然"天堂难度"是在"地狱难度"后出现的，但其难度其实非常简单，差不多只是和"普通难度"相当。完成每个小游戏可以获得爱情点数（ラブポイント），根据难度和完成情况的好坏得到的爱情点数是不同的。其中"地狱难度"获得的点数最高，"天堂难度"获得的最少。



コヅクリ：生宝宝模式。两名玩家可以同时在NDS的两边进行操作。首先必须输入两人的生日、年龄、血型等基本资料。资料输入完毕后就可以切蛋糕了，左侧的玩家控制十字键的上下方向，右侧的玩家控制X键和B键，其中上和X代表推刀，下和B代表抽刀。反复按键就可以把蛋糕切开，如果两人按键的频率不一致的话，那蛋糕可是会被切得很难看的。切开蛋糕会发现小宝宝就坐在里面，这时画面上会显示刚出生的小宝宝的性别、血型、性格和爱情度，而且还可以为他/她起名字。生下的宝宝可以在"成果"一栏中进行观看，如果点击旁边的背包图标，那么小宝宝就会展开旅行。不过，"展开旅行"的小宝宝是永远都不会再回来的了……





アタック：挑战模式。可以在这里反复挑战某些特定关卡的更好成绩，难度共分为三个等级。这个模式也能得到爱情点数。

メモリーズ：回顾模式。在故事模式中玩穿的小游戏可以在这里反复重温。这个模式中的游戏共有10个等级，而挑战次数则只有一次。当然，根据完成的情况，玩家也能得到爱情点数作为奖励。

クンズホグレツ：无限传递模式。可以多人同时在一台NDS上进行的小游戏。玩家必须配合屏幕中的提示来按动相应的键位，最初的人按完后，可以把下一次按键任务交给其他人，当屏幕上显示“そのまま”时表示按住不放，而显示“はなせ”时则必须把手松开。游戏的时间和难度在最初可以进行选择。



マニアック：狂热模式。在这里可以调整女友的衣装或者亲自为她设计头发的颜色以及服装。这个模式中具体有如下子选项。



1.キセカエ：换装。游戏过程中累积一定的爱情点数或者完成故事模式中的某些难度就会得到服装，得到的服装可以在这里更换。

2.モヨウ：可以自行为女友设计服装，设计好的服装可以进行保存以便下次更换。

3.ヘアカラー：发色。在这里可以自由更换女友头发的颜色。

4.スタジオ：工作室。在这里可以观看女友的各种动作。

5.ウサギ：可以在这里察看游戏过程中找到的兔子，游戏过程中全60只兔子的获得方法在后文中会给出。

ツウシン：可以通过NDS的无线通信功能与朋友连机对战或者交换设计好的服装等，有的小游戏是只能在通信模式中才能玩到的。

幻彩旅程中的38个精彩瞬间



稀松平常的日子往往会迸射出绚烂的火花。我们的主人公是一位平凡得不能再平凡的大学生，但他的求爱历程却绝对不平凡。在偶然经过扶梯的那一刹那，他与一位妙龄女子擦身而过，女子婀娜的身段和高贵的气质顿时将他深深吸引。

不错，这就是所谓的**一见钟情**！

但在那一瞬间，对女子一见钟情的并不只有主人公一人！扶梯上的另外11名男子也对女子一见倾心！

于是……

令人惊异的12名男子共同向女子展开恋爱攻势的梦幻般的“13角关系”便浩浩荡荡地开始了！



别怪我没提醒过你，要是你觉得这仅仅是“13角关系”，那一定会死得很惨哦！

SCENE0 扶梯献爱



主人公沉溺在对女子的仰慕之情中无法自拔，但是女子还根本没有发现主人公对她的感情，于是主人公准备想个法子来让女子注意到自己。他掏出一朵玫瑰花，向扶梯上方的女子冲了过去。不过，想向女子献媚的并不只有主人公一人，其他11名情敌也准备采取同样的行动。再加上扶梯上的乘客突然多了起来，主人公只有顺利突出重围，才有可能引起女子的注意。

幻彩攻略法

由于是第一关，所以难度并不高，只需要用触控笔不断向上划动就可以沿着扶梯上行。途中出现相扑手、绅士和情敌等挡路的家伙时，必须用触控笔左右划动来躲避。



SCENE01 钢琴恋曲

虽然主人公穿过人潮来到了女子面前，但可惜女子并不吃他的这一套。眼看着女子的背影渐渐远去，主人公灵机一动，来到路边的一架钢琴前，开始轻轻弹奏起来。女子被美妙的音色所吸引，同时她也终于开始注意起弹奏钢琴的小伙子了。

幻彩攻略法

根据下屏中的提示来按动琴键，注意如果速度太慢的话就不会成功，如果不小心同时按下两个键也作失败处理。

SCENE02 吹筒箭



眼看着女子渐渐被主人公所吸引，情敌11人众当然不会无动于衷，他们甚至想出了比主人公更高明的法子来吸引女子。只见这些家伙每人手中都拿着一朵玫瑰花从天而降，企图用浩大的声势来虏获女子的芳心。不过，主人公当然也不是省油的灯，他拿起了吹筒箭，准备把这些家伙来个一网打尽。

幻彩攻略法

这个小游戏要用到触摸屏和麦克风两个功能。情敌们会从空中不断降落下来，玩家必须先用触控笔控制下方吹筒箭的位置，把准星对准情敌，然后对着麦克风吹气就可以把他们打下来。



SCENE03 爱情飞碟

被射下来的情敌们并不善罢甘休，他们给主人公出了个难题，要他把手中的爱心飞碟投向女子。当然，这些家伙会在中间不断捣乱，要想把爱心传递给女子可没那么容易哦。

幻彩攻略法

这个小游戏的玩法有点类似于桌球，玩家必须用触控笔来划动爱心飞碟，让它弹中女子。在飞碟和女子之间会有情敌捣乱，飞碟碰到周围的墙壁也会进行反弹，如果飞碟不小心打中了情敌或者出界就算失败。飞碟经过反弹回到横线以内时可以再次按住它重新定位。

SCENE04 眉目传情



看着女子渐渐远去，情敌11人众不顾一切地拔腿追了上去，就连途中撞到了一位短发少女也装作没有看见。幸好少女被善良的主人公救了下来才没有掉进喷水池中，少女对主人公顿时有种一见如故的感觉，莫非他就是……不过现在主人公心中想的只是赶在情敌们之前追上刚才那位气质美女，他救下少女后，二话没说就追赶大部队去了。女子终于近在眼前了，但那帮讨厌的情敌不知又从哪里冒了出来，将女子团团包围，丝毫不给主人公接近她的机会。既然这样，那就只有靠眼神来传递感情了。

幻彩攻略法

用触控笔左右划动来移动主人公，当与女子面对面时她身上就会出现心形符号，此时让触控笔离开触摸屏主人公便会成功向女子发射爱的视线。挡在女子面前的情敌很讨厌，一定要把握住时机。此外，一定要等女子身上出现心形符号时再发射，准备时间不宜过长，因为一定时间后女子便会转过身去，那样就要重新移动位置来瞄准了。

SCENE05 爱的猜拳

看到自己的阻挠计划又泡汤的情敌们开始动真格的了，他们决定和主人公来次最后的胜负大对决！而对决的方式居然是……猜拳……

幻彩攻略法

与情敌11人众猜拳定胜负，其中第7~第10名情敌会同时出拳。上屏会瞬间出示情敌要出示的拳，只要点击下屏中与之相克的拳便可以获得胜利，如果点击了与之相同的拳就会平局，然后重新与该情敌再次比试。有的情敌在行动前，画面上会同时出两种提示信息，当他出拳时候会随机从这两种拳中选一样，如果遇到这种情况，我方一定要选择两者中占上风的那种拳来出。要注意的是，一定要等念玩“three、two、one”后再出拳，否则会被视为犯规。与最后一名情敌猜拳时，上屏并不会出现提示信息，就和真正的猜拳一样，全凭运气和感觉。



SCENE06 告白

情敌们终于全线败退了，虽然和他们爱着同样的女子，但主人公却毫无与他们作对的意思。情敌们纷纷为主人公的百折不挠而又温柔的性格所感动，他们坚信，这样的男人肯定会带给女子幸福。十二个男人在此化干戈为玉帛，原本的情敌们此刻都帮主人公出谋划策，希望他能早日抱得美人归。夜空中绽放出五彩缤纷的烟火，主人公决定在这个灿烂的夜晚正式向女子表白他心中的思慕之情。

幻彩攻略法

本关很简单，当女子抬头看烟火的时候，拖住主人公的影子慢慢向女子移动，当来到女子身边时就算过关。





SEENE07 爱情写真

主人公的纯情和浪漫终于感染了女子，女子也在此时正式转职为主人公的女友。正在大伙儿欢呼雀跃之时，巨大的笼子突然从天而降将众人俘虏了起来。虽然主人公和女友逃过了一劫，但情敌们却都被抓走了，而这次事件的幕后黑手居然是刚才被情敌们撞倒的柔弱少女！少女给情敌11人众洗了脑，命令他们去把自己心爱的主人公从他刚刚泡到的女友手中抢回来。此时，颇有“情调”的主人公还在大楼上和女友照相呢，情敌们的突然“回归”着实让他吓了一跳。

幻彩攻略法

用触控笔操纵主人公所踩的独轮车向女友移动，被情敌们抓到或者超过限定时间都算失败。

SCENE08 疯牛来袭



被洗了脑的情敌们没能拿下主人公，又急又气的少女在他们头部安上了奇怪的装置，这些家伙顿时浑身散发出如牛一样的蛮力。而少女自己更是造出了一头巨大无比的机器牛作为坐骑，誓要把主人公给拿下。

幻彩攻略法

用触控笔点击冲过来的牛，注意不要错点到混杂在其中的绅士。有的体型较大的牛身上会有数字显示，必须点击与数字相同的次数才能够将其消灭。当牛消灭到一定程度后，少女会亲自驾着巨大的机器牛来抓捕主人公，其间她还会发出心形符号来进行攻击。当她发出心形符号时，一定要迅速点击这些符号将它们消除，反复两三次后青梅竹马便会停止攻击，趁此机会就疯狂地点击她。

SCENE09 玫瑰

摆脱了这群烦人的家伙后，主人公把女友送回了家，并拜见了未来的岳父岳母。被情敌和少女折腾了这么久，女友感到非常劳累。而机灵的主人公准备为女友实行香薰疗法，让玫瑰花的花香帮女友消除一天的疲惫。

幻彩攻略法

这个小游戏必须将NDS竖起来玩。用触控笔点击触摸屏，在屏幕上就会出现一朵玫瑰花。小心翼翼地将玫瑰花靠近女子的头部，让她接受玫瑰花的香薰疗法，当上方的槽蓄满后就算大功告成。女子会前后上下地移动，注意不要让玫瑰花的刺扎到她。





SCENE10 病毒

香薰疗法果然有效，女友很快就恢复了体力。她拿出了心爱的笔记本电脑，准备在网上来次冲浪。但奇怪的是，电脑无缘无故地染上了病毒，一下子弹出许多窗口，这可把女友给吓坏了，赶紧帮她的电脑杀杀毒吧。

幻彩攻略法

玩法很简单，当紫灰色的病毒窗口出现的时候点击×来关闭它们，当出现粉红色兔子的窗口时则要点击○来关闭。注意动作要尽可能地迅速准确，否则当下方的槽蓄满或者点错时杀毒就会失败。



SCENE11 美食地狱

原来电脑病毒事件又是少女在搞鬼，发现自己的诡计再次失败的她穷凶极恶地抓走了主人公，把他带到了自己的寓所。这时主人公才发现，原来眼前的少女竟是10年前住在自己家隔壁的青梅竹马！天才少女为主人公准备了一顿丰厚的“大餐”，不过这10年后重逢的见面礼可并不是每个人都能受得起的……

幻彩攻略法

坐在桌子另一头的青梅竹马会不断将各种食物丢向主人公，其中既有蛋糕、烧鸡等美食，又有臭不可闻的毒物，所以一定要对它们进行严格区分。用触控笔按住下屏左右划动就可以操作主人公吃下或者躲避食物，当光靠左右无法回避时可以向下划动触控笔来让主人公蹲下来，这样就不怕误吃到有毒食物了。

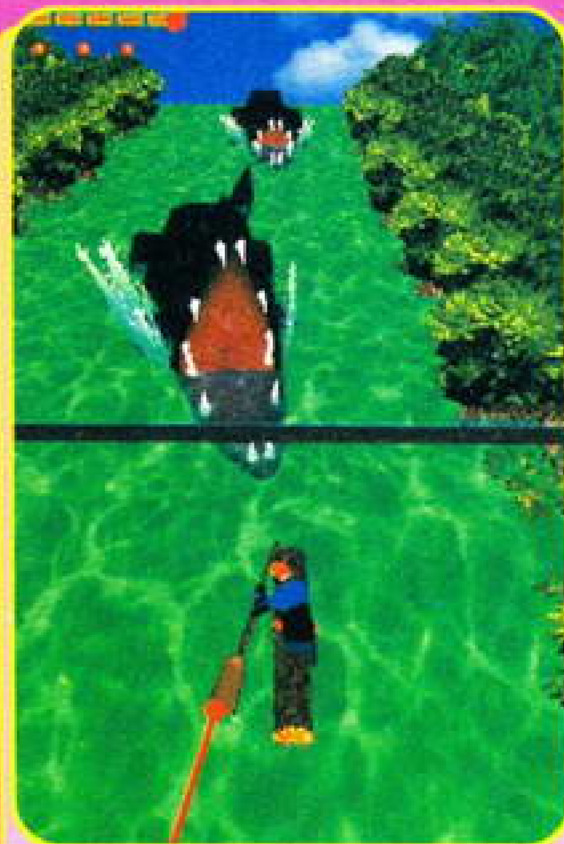
SCENE12 爱情爆弹



混杂着毒药的大餐不但没能把主人公吓倒，反而让他饱餐了一顿，不过这同时也更激发了天才少女对主人公的占有欲。天才少女立刻拿出事先准备好的盛有迷幻药的炸弹，想利用外力来取得主人公的“芳心”……

幻彩攻略法

天才少女会从上方向下扔炸弹，不过炸弹需要先对主人公进行照准后才会发射并爆炸。下屏会出现许多心形的准心，在四处搜罗了一阵后它们便会停止移动并开始爆破，小心不要被它们打到。用触控笔拨动主人公的身体部位他就会滚动，而按住其头部或脚部就可以让他转动，利用这些操作来回避掉炸弹吧。在本关最后，天才少女会自己从上方跳下来压住主人公，虽然并不难躲，但依然要小心别在最后一刻有所闪失。



SCENE13 爱情木筏

眼看迷幻爆弹没能奈何得了主人公，性急的天才少女竟自己跳向了主人公，但由于主人公及时闪避，少女只能和地板来了个亲密接触，暂时失去了知觉。利用这个当口，主人公连忙挣脱绳索逃离了魔窟，但没想到外面的世界却犹如史前森林一样恐怖。更出乎意料的是，在不远处的湖心小岛上，主人公竟然发现了自己的女友，而小岛周围都是张着血盆大口的鳄鱼！没时间犹豫了！主人公立即坐上湖边的木筏，向湖心岛拼命地划去。

幻彩攻略法

在木筏的左右两侧交替向后方划动触控笔就可以让木筏前进，而在左边连续划动则可以让木筏向右侧前进，反之，在木筏右边连续划动则可以让其向左侧前进。湖中除了有鳄鱼来袭击主人公外，还有一些障碍物，熟练操作后方可躲避。



SCENE14 爱情食粮

救下了女友，主人公才得知原来自己被天才少女俘虏时，女友也一同被抓来了。两人开始共同寻找逃离原始森林的方法，经过长途跋涉，他们已经饥肠辘辘，不过好在天无绝人之路，他们很快发现了一棵巨大的果树，但这次他们采果子的方法，却着实有些另类……

幻彩攻略法

向上方或者斜上方划动触控笔可以把女友抛出去摘树上的果子，根据划动的力度可以决定女友抛出的高度，摘到果子后不要忘记用触控笔把主人公移动到女友下方将其接住。下屏左上方有限制时间，在限制时间内摘完所有的果子才算成功。后期会出现一些鸟，被它们啄到后虽然并不会立即失败，但是会大大消耗限制时间，基本上与即死没什么太大差别。





SCENE15 水中情缘

两人发现了一潭清澈的泉水，刚刚解决食物问题的女友迫不及待地冲了上去，想要尽情享受大自然的恩赐。但不知怎么的，水池中突然出现了一些不速之客。不用想了，又是天才少女干的好事！

幻彩攻略法

用触控笔按住触摸屏吸引食人鱼的注意，然后拖动触控笔将鱼吸引到画面下方的瀑布口，将所有鱼全部引导过去后就算成功；被鱼咬到或者鱼游到女友所在的区域就算失败。食人鱼的游动速度非常快，千万不能急于求成。到了后期还会出现电鳗，电鳗虽然在游动速度上没有食人鱼快，但是会大范围发电，必须等电消失后才能将它们引导到瀑布口。

SCENE16 落叶为衫

沐浴完毕的女友顿时显得神清气爽，但麻烦事又来了，由于是在毫不知情的情况下被天才少女抓来的，所以她身边没有换洗的衣服！于是，“心灵手巧”的主人公准备亲自动手用树叶即兴为她做一件独一无二的衣服。

幻彩攻略法

画面上方会不断掉落树叶，树叶一共有三种形状，必须将它们镶嵌在下屏女友身上相同形状的树形标记中，要注意不要将触控笔碰到女友身体的其他部位。点击画面中的箭头符号可以切换画面，在各个画面间切换把所有标记全部填完就可以做成一件漂亮的衣服。注意动作要尽可能地利落，因为经过一定时间后原本镶嵌好的树叶会脱落，所以必须尽快完成。



SCENE17 遗迹惊魂

两人面前突然出现了一座古老的遗迹，好奇心旺盛的女友决定进去考察一番，却不幸落入了陷阱。遗迹中尚且还有矿车代步，不过由于年代已久，铁轨已经不能正常使用了，而修理铁轨这一差事自然又落到了主人公的头上。

幻彩攻略法

用触控笔移动轨道的各个板块来组成铁轨，从而让主人公能够顺利到达隧道的另一头。灰色的板块比较重，在移动的时候速度会比一般的板块慢，这一点需要注意。

SCENE18 打情骂俏

逃离遗迹，夕阳已经西下，天空被晚霞染成一片橘红色，小两口坐上了树梢头，在这黄昏后开始了两人的私人时间。

幻彩攻略法

本游戏需要将NDS倒过来玩。女友会先用手指戳主人公的头部或肩膀部位，等她行动完毕后，要用触控笔操作主人公的手指指向女友的相同部位，并且顺序和次数都必须完全相同。如果指错的话，就会扣除好感度槽，当槽全部蓄满后就可过关。





SCENE19 为爱潜水

正在小两口卿卿我我之际，耳边突然响起了隆隆的爆炸声，树枝随即断裂了。原来阴魂不散的天才少女又追来了，她用大炮炸断了树枝，女友不幸掉入了海中，但更不幸的是她的脚被蚌壳给夹住了，要是不快点救她，后果不堪设想。

幻彩攻略法

操作方法很简单，只需要用触控笔操作主人公，让其来到女友所在的位置即可。要注意躲避海中的鱼和天才少女扔下来的水雷，此外，如果左下角的氧气槽耗尽的话也会失败。

SCENE20 椰子蟹

救下女友后，跟随天才少女一同来抓捕主人公的情敌11人众表情突然变得惊恐起来，他们抱头鼠窜地逃上了海边的椰子树上躲了起来。回头一看才发现，原来海中出现了状况，大批椰子蟹像受人指示一样黑压压地朝主人公涌来，而在蟹群的最后还有一只巨大的机器椰子蟹……椰子蟹们纷纷爬上躲藏着主人公和情敌的椰子树，无计可施的主人公只得不停摇动椰子树用掉落下来的椰子去吸引椰子蟹。不过他摇下来的并不是椰子蟹，而是活生生的情敌！



幻彩攻略法

这个小游戏同样需要把NDS倒过来玩。本关的场景是三棵椰子树，树下会不断有椰子蟹爬上来攻击主人公，玩家必须用触控笔左右摇动椰树，把躲在树上的情敌们摇下来攻击椰子蟹。有的椰子蟹爬了一半后会变更爬的树，玩家必须时刻注意它们的位置，别让它们接近自己。在将小椰子蟹全部解决后，天才少女会驾驶巨型机器椰子蟹亲自出马。机器椰子蟹除了体形巨大外，还会发射激光束和毒液，不过幸好都不是很难躲避。攻击机器椰子蟹的方法和之前的小椰子蟹并没有什么区别，不过有一点不同的是，机器椰子蟹会发动防护罩来抵挡主人公的攻击，所以一定要选择没有防护罩保护的部位攻击。

被主人公用力摇动后摔在地上的情敌们经过猛烈的撞击，竟然恢复了神志，不过在被洗脑期间他们对主人公做过了什么，他们基本上已经记不得了。眼看自己的如意算盘又打错了的天才少女使用了阴招，趁女友不注意的时候向她发射了毒针。虽然女友的性命是保住了，但毒依然在她体内不断扩散，如果不及时医治，她关于主人公的记忆便会逐渐丧失……现在惟一能救她的，就只有传说中生长在雪山上的玫瑰花了……

SCENE21 隐秘行动

稍作准备后，主人公便带着女友向雪山进发了，恢复神志的情敌们再度站在了主人公一边，与他一起前往雪山去寻找传说中的玫瑰花。雪山不但气候恶劣，而且还有熊出没，既然没有与熊抗衡的实力，那么就只有装死以躲过一劫了……

幻彩攻略法

本关的任务是在熊到来之前把同伴们埋在雪里。首先要快速点击同伴的身体将他们打晕，然后用触控笔在他们身体附近朝他们身体方向不断来回划动，用雪把他们掩盖起来，如果掩盖完毕的话那该同伴所处位置就会出现菱形的星星。在埋的时候一定要全面地把所有的同伴全部埋在雪中，否则有的同伴会在半途中突然恢复知觉以致被熊发现。有的时候有个别同伴会倒在冰上，这就要求更大幅度地划动屏幕来将他们掩盖。

SCENE22 耳光响亮

熊口脱险后的众人在山腰上发现了一座小木屋。天色已经不早了，同伴们开始有了睡意，不过在这种严寒地带就这么睡去无疑是自掘坟墓。面对眼睛已经在慢慢闭上去的同伴，主人公毫不留情地卷起了袖管……

幻彩攻略法

如果同伴有睡意了，那么他的身体就会变成红色，玩家必须来到其跟前左右划动触控笔扇他们耳光弄醒他们。点击画面两侧的箭头标志可以在各个角色之间切换。下屏右上角的半圆代表时间，只要坚持到天亮就算成功。



SCENE23 滚雪球

药性渐渐开始发作，女友看着和主人公的合影，努力地去回忆曾经的美妙时光，但是记忆的碎片已经不可避免地开始飞散。女友由于疏忽滚下了雪山，随着身上的积雪越来越多，她滚动的速度也开始变得越来越快。主人公在地上打了个滚，用雪将自己包成一个雪球，快速向女友滚去……

幻彩攻略法

划动雪球去追赶女友所在的雪球，将女友的雪球撞击与雪球上的数字相同的次数后就算成功。每次撞击后女友的雪球就会受到外力作用加快滚动速度，所以要奋力追赶。玩家也可以快速将雪球滑到女友的前方挡住她，这样她就会自己撞上来，会比从后方撞她省事些。



SCENE24 忍耐

虽然救下了女友，但主人公却和同伴们失去了联络，而由于刚才的事故，女友的脚上也受了点轻伤，主人公只得把她背到小木屋中稍作休整。幸运的是，小木屋中设施还算齐全，除了有一些取暖用的棉被外，竟然还有一些可以使用的药酒，赶紧帮女友擦拭一下伤口吧！

幻彩攻略法

本关的任务是帮女友疗伤。用触控笔轻轻地在女友腿上的伤口处来回划动可以帮她擦药，当她痛得叫起来时要对准麦克风吹气帮她缓解疼痛。注意不要点击身体的其他部位，否则会降低好感度槽。

SCENE25 做个好梦

天又快黑了，趁着屋子里有棉被，快点让女友好好休息一下吧！要不然毒没解成，人倒已经先累坏了。

幻彩攻略法

用触控笔向下拉动被子，注意幅度不能太大。上屏右上方的圈代表女友的梦境，如果拉动幅度太大的话，那么圈就会越变越小直至消失，这样就会大幅度降低好感度槽。当被子把女友全部盖住时就能过关。

SCENE26 肌肤之亲

在睡梦中，女友的体温突然开始急剧下降。小木屋中已经没有其他取暖设备了，于是主人公决定用自己的体温来温暖女友。

幻彩攻略法

在黑暗中帮女友温暖身体，方法很简单，只要在下屏中找到红晕，然后用触控笔轻轻来回划动就可以了。



SCENE27 爱情雪合战

终于熬到天亮了，而雪山上连日来的暴风雪也在早晨停止了。难得有个好天气，女友决定和主人公打一次雪仗。当然，谁胜谁负对他们来说并不重要，爱情第一，比赛第二嘛!



幻彩攻略法

用触控笔按住主人公左右划动就可以控制他左右移动，向上或者斜上划动触控笔可以扔出雪球。我方的雪球打中女友或者我方被女友的雪球打中都可以增加好感度，反之，如果我方的雪球没有打中女友或者躲过了她扔过来的雪球都会降低好感度。女友和主人公之间会轮流扔雪球，掌握了这个次序就可以把握女友的扔球规则。

SCENE28 再度调情

曾经停留在女友脑海中挥之不去的记忆片断又开始慢慢消失了，主人公准备再一次带着女友去重新体验那些美好的片断，在找到传说中的玫瑰花之前，这是挽留女友记忆的惟一办法。

幻彩攻略法

本游戏和之前SCENE18的“打情骂俏”玩法一模一样，只是女友行动的复杂程度会有所提高。

SCENE29 爱的雪橇

失散多时的同伴们终于找到了主人公，大部队又重新集结而成了，13人组成的队伍开始向山顶进发。但在登山途中，女友又发生了意外。也许是之前的脚伤还没有痊愈吧，她脚一滑不小心又滚下了山坡。同伴们见状，自告奋勇地扮演起人力雪橇，好让主人公能够以最快的速度救下心上人。

幻彩攻略法

坐在由同伴们抗着的雪橇上去解救女友，只要连续点击同伴们的身体雪橇就会加速，而在他们身上划动雪橇就会减速。当速度提升到最高时，同伴们的身体就会发出火焰。途中有的时候会遇到熊，这时就必须将雪橇的速度提升到最高将它们撞飞，而当经过冰块时则需要减速，速度太快的话冰块是会碎掉的。

SCENE30 熊熊危机

传说中的黄色玫瑰花终于就在眼前了，主人公等人欣喜若狂地冲上前去。不过雪地中突然蹦出一只巨大的机器熊，机器熊轻轻一挥拳就把11名同伴全部打飞，并将胸口的大炮对准了主人公和其女友。不过，在这冰天雪地的雪山中怎么会出现机器熊呢？难道又是……

幻彩攻略法

这个小游戏又需要将NDS竖起来玩。用触控笔可以控制主人公的移动，而用触控笔按住主人公的手腕附近不断画圈就可以向机器熊发射雪球。机器熊会发射出炮弹来攻击主人公，它胸前的炮孔一共有三枚，分别会向不同的距离发射，最上方的大炮发射的距离最远，最下方的大炮发射距离最近，必须事先把握好炮弹落下的位置进行躲避。机器熊一共要打三次，最后一次的时候主人公所处的位置相当狭窄，躲避的时候要特别小心。





SCENE31 爱情百裂踢

机器熊比想像中的要好对付，轻松解决掉后，主人公再一次把目光投向了近在咫尺的黄色玫瑰花。刚要把手伸向花时，天才少女又出现了，她坐着巨大的机器鸟以迅雷不及掩耳的抢走了玫瑰花，主人公心头刚刚燃起的希望之炎再度熄灭。少女以卑鄙的手段把主人公捆绑了起来，想要再一次把迷幻药硬塞给主人公……

幻彩攻略法

这个小游戏同样需要将NDS竖起来玩。左侧的天才少女会不断地向右边被吊起来的主人公发射爱心，而主人公则要用脚把这些心全部踢掉。用触控笔按住主人公的脚然后向各个方向拖动就可以控制脚的移动。到最后30发的时候，天才少女会将它们一口气连续发射过来，要注意灵活应对。

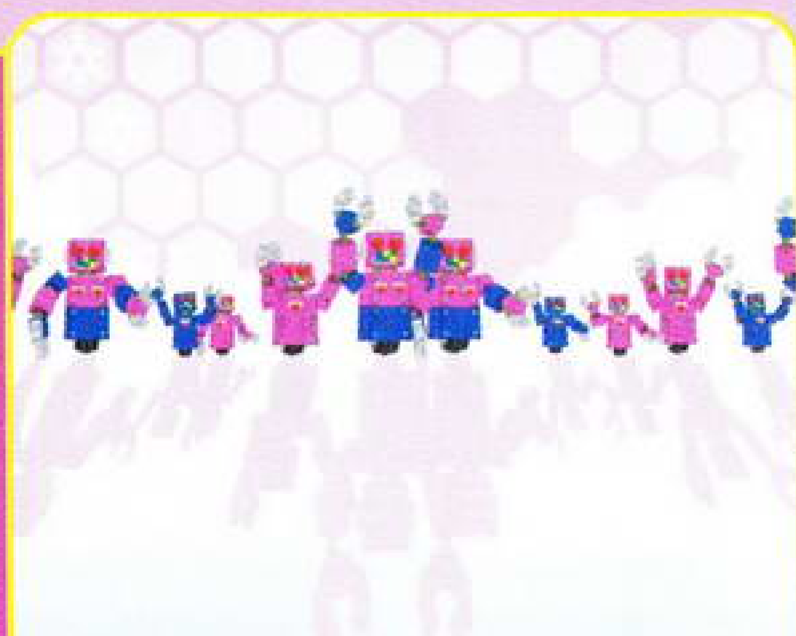
SCENE32 爱的火焰

迷幻药又没有能把主人公给难倒，天才少女对主人公为什么总是三番两次地拒绝自己的爱意而感到百思不得其解。而主人公的回答也很简单——他心中所爱的只有自己的女友。再一次受到屈辱的天才少女带走了玫瑰花，坐着机器鸟扬长而去。怒火中烧的主人公奋力挣脱了绳索的束缚，拔腿就追，不过天才少女事先留下的大批机器人已经守在了前方……

幻彩攻略法

当机器人靠近时，对着麦克风吹气就可以喷出火苗。机器人会不断地出现，如果一时喘不过气的话可以按暂停键来调整自己的呼吸，摒足气息后再继续作战。





SCENE33 背水一战

机器人的数量远远超过了主人公的想像，黑压压的一片将主人公团团包围。不过为了女友，主人公也只能背水一战了……

幻彩攻略法

这个小游戏是SCENE8“疯牛来袭”的强化版，只不过SCENE8中的牛在本关中都变成了机器人，而且需要连续点击才能消灭的敌人比之前更多。不过庆幸的是，本关的最后不用再对付天才少女，所以其实玩起来反而要比之前轻松些。

SCENE34 大追击

在与机器人作战过程中，主人公不小心出现了闪失，幸好同伴们及时出手相救，才没有惨遭毒手。同伴们与机器人们扭作一团，机器人们顿时被扭成了一个个圆球，不过这副模样的机器人依然没有放弃对主人公的攻击，那么就只能把它们赶尽杀绝了！

幻彩攻略法

这个小游戏是SCENE23“滚雪球”的强化版，不过机器人要撞击的回数比之前更多，一定要加快追赶和撞击的速度。

SCENE35 心愿

药性最终发作的时间终于到了，女友倒下了，关于主人公的记忆即将荡然无存。天才少女得意地将黄玫瑰的花瓣散落在空中，却没想到这些散落的花瓣竟会成为主人公的最后一线希望……

幻彩攻略法

黄玫瑰的花瓣被散落在了大片红色花瓣中，必须将它们找出来。用触控笔来回在花瓣中划动可以拨开花瓣。花瓣的区域一共有六块，这六块区域中会随机出现三片黄玫瑰的花瓣，每个区域最多出现一片。点击下屏上的箭头符号可以切换区域，找齐三片黄色花瓣就能过关。

SCENE36 希望

功夫不负有心人，主人公终于找齐了全部黄玫瑰花瓣。同伴们拿出早已准备好的榨汁机，将花瓣做成了解药。天才少女并没有进行阻拦，因为她坚信药性已经发作了，这个时候就算让女友喝下解药也已经没有回天之力了……

幻彩攻略法

玩这个小游戏需要把NDS倒过来。当触摸屏上出现女友的嘴唇标记时用触控笔点击它就能够把药喂给她喝，如果点错的话会大幅度减少好感度槽，一旦点错就会立即Game Over，所以点击的时候一定要同时注意精度和准度。

SCENE37 机器鸟



在主人公和同伴们的不懈努力下，奇迹发生了！女友不但恢复了知觉，而且还找回了关于主人公的所有记忆。天才少女气得咬牙切齿，她坐上机器鸟，向主人公等人发动了最后的进攻。已经没有后退的余地了，这最后一战不仅要让这个已经为爱丧失理智的少女彻底对主人公死心，而且更要让她明白爱一个人真正需要的到底是什么！

幻彩攻略法

故事模式的最后一关，但难度其实并不高。用触控笔可以控制男女友的移动，用触控笔按住主人公后不断转圆圈可以发射出爱的龙卷风攻击天才少女驾驶的机器鸟。机器鸟一共有三种形态，消灭掉一种后就会进入下一形态，三个形态的差别主要体现在攻击方式上。第一形态时，机器鸟会发射炮弹，当看到主人公下方有圆形的阴影时就代表已经被瞄准了，要赶紧躲开；第二形态的机器鸟会不断放出爬虫来攻击主人公，爬虫的行动速度并不快，而且规律也比较容易掌握；最后一种形态的时候，机器鸟会露出头部，只有攻击其头部才能对其造成伤害，此外，第三形态的机器鸟会发射激光和爬虫，激光发射的时候会连续瞄准数次，注意看下方的圆盘，别被它瞄准了。

主人公的爱情接力赛终于走到了终点，而在这次幻彩之旅的尽头等待着他的，无疑就是女友坚定的爱情了。这次的故事是落下帷幕了，但主人公的戏份还远没有完，他将在《为你而死》中继续以自己的行动为大家诠释爱情的真谛……





完成一遍游戏后，在标题画面中就会追加“Another Story”模式（外传模式），我会在里面等候你的大驾光临哦！

爱情小秘密



和前作《为你而死》一样，本作中每个小游戏开头时的剧情也是用四格漫画来交待的。在下屏的第三第四格漫画中，一般都会隐藏着蓝色的兔子，只要把它们找出来就能获得一定的奖赏。有的剧情开始前的四格漫画中不止藏着一只兔子，但是玩家每次最多只能找出一只，要想找全漫画中所有的兔子，必须先退出后重新进入剧情画面再次寻找。下面列出游戏过程中全部60只兔子的所在位置。

编号	关卡	位置
01	SCENE00	第三格最左边的牌子
02	SCENE01	第三格中主人公的右手
03	SCENE01	第三格中主人公的左手
04	SCENE02	第四格左数第三个情敌
05	SCENE03	第四格中的女主人公
06	SCENE04	第四格左下的女主人公
07	SCENE05	第四格主人公手中的冲击波
08	SCENE06	第四格左边的烟火
09	SCENE07	第四格中的照片
10	SCENE08	第三格中的牛头
11	SCENE08	第四格最左边的情敌
12	SCENE08	第四格左数第二个情敌
13	SCENE08	第四格中间的情敌
14	SCENE08	第四格右数第二个情敌
15	SCENE08	第四格最右边的情敌
16	SCENE09	第三格中主人公右手的玫瑰
17	SCENE09	第三格中主人公嘴中的玫瑰
18	SCENE09	第三格中主人公左右的玫瑰
19	SCENE10	第三格中笔记本电脑的显示屏
20	SCENE11	第三格中天才少女右手的蛋糕
21	SCENE11	第三格中天才少女左右发臭的蛋糕
22	SCENE12	第三格中的天才少女
23	SCENE12	第四格最左边的心
24	SCENE13	第四格左边鳄鱼的嘴巴
25	SCENE14	第三格中的树干
26	SCENE15	第三格左边放大的圆圈中的鱼
27	SCENE16	第三格中主人公右手的树叶
28	SCENE16	第三格中主人公嘴中的树叶
29	SCENE16	第三格中主人公左右的树叶
30	SCENE17	第四格中的矿车
31	SCENE18	第三格最左边的心
32	SCENE18	第四格最右边的心
33	SCENE19	第三格中的蚌壳
34	SCENE20	第三格中的主人公
35	SCENE21	第三格中的灯泡
36	SCENE22	第四格中的窗户
37	SCENE23	第三格中的雪球
38	SCENE24	第三格中主人公右手的药棉
39	SCENE24	第三格中主人公左右的药瓶
40	SCENE25	第四格中女主人公的脚
41	SCENE26	第四格中的蜡烛
42	SCENE27	第三格中虎头前的小猫头
43	SCENE28	第三格最左边的心
44	SCENE28	第四格最右边的心
45	SCENE29	第三格主人公手中的玫瑰花
46	SCENE30	第三格中被打飞的同伴
47	SCENE31	第四格中的天才少女
48	SCENE32	第三格中的篝火
49	SCENE33	第三格中右边的绅士
50	SCENE33	第四格最左边的机器人
51	SCENE33	第四格中间的机器人
52	SCENE33	第四格最右边的机器人
53	SCENE34	第三格正中间的机器人
54	SCENE34	第四格最左边的机器人
55	SCENE34	第四格中间的机器人
56	SCENE34	第四格最右边的机器人
57	外传SCENE00	第三格中机器主人公头上的天线
58	外传SCENE01	第三格中机器主人公头上的天线
59	外传SCENE02	第三格中机器主人公头上的天线
60	外传SCENE03	第三格中机器主人公头上的天线



文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 雷伊

《逆转裁判 新生的逆转》

第五话 法庭实录（下）



侦探部分 2月24日下午 侦探部分相关线索

成步堂法律事务所

■差不多两年前的这个时候，同样也是雷雨交加的一天，宝月茜正在姐姐宝月巴的办公室等她做完事情后一起去吃晚饭。正在此时，青影丈冲了进来，在罪门直斗紧随其后闯进来后，青影抓住了宝月茜，将她作为人质。罪门朝青影撞去，刹那间，窗外划过一道闪电，房间里突然停电了。那一瞬间，宝月茜看见青影把罪门按倒在地并将作为凶器的匕首举了起来。之后，宝月茜便失去了知觉，当她再度醒来时，已经在姐姐宝月巴的怀里了。

■小茜被作为“青影事件”的目击证人被带上了法庭，但由于记不起青影杀害罪门直斗的瞬间，所以不能作出对青影具有致命打击的证词。为此，宝月巴“捏造”了证据，御剑在不知情的情况下利用这些证据获得了审理的胜利，但从那之后，他的身边也被恶意的传闻所围绕，而宝月巴也从那时开始慢慢冷落妹妹宝月茜。宝月茜之所以想要成为科学搜查官也是在那个时候，她想用自己的语言与犯罪分子作斗争，并找出真正的证据。

■两年前，宝月巴仍然是一名搜查官，能力在警察局内屈指可数。那时宝月巴的办公室和审讯室之间是用电梯直通的，审讯过程中，青影丈突然从审讯室逃跑，对他进行审讯的检察官罪门直斗紧追其后，所以他们两人才会出现在宝月巴的办公室。在“青影事件”后，宝月巴作为“主席检察官”被调往检查局。



拘留所

■宝月巴承认，两年前她的确在警察局工作，严徒局长和宝月巴的黄金组合至今仍在刑事课被传为佳话。当时，严徒海慈是警察局的副局长，也是宝月巴所景仰的搜查官。据宝月巴说，SL9号事件之所以能够顺利解决，严徒的力量是决定性的因素，所以之后他才坐上了警察局局长的位子。

■两年前，宝月巴作为副主席搜查官对青影进行追捕，而主席搜查官则是严徒海慈，他们两人在当时甚至连办公室都是共用的。在他们的手下负责搜查的有多田敷、罪门恭介、市之谷响华和罪门直斗，他们为了能够掌握青影连续杀人的证据而付出了巨大努力，而也就在那时，罪门直斗意外地被青影所杀。

■罪门直斗被杀现场的第一发现者其实是宝月巴本人。那天，宝月巴由于要整理资料而没有参与对青影的审讯，青影利用严徒等人的疏漏，从审讯室逃到了宝月巴的办公室。当宝月巴回到办公室时，发现了倒在地上已经死去的罪门直斗，以及失去知觉的宝月巴和青影丈。在搏斗的时候，罪门直斗作了最后的抵抗，致使青影在现场发生了轻微脑震荡而晕倒了。之后，宝月巴将妹妹带离了现场，青影也很快就被逮捕了。以前宝月茜被袭击的办公室，就是案发现场的警察局局长室，目前是严徒海慈一个人在使用。

警察局入口

■罪门恭介说直斗的死一开始就非常可疑，因为报告上记载的都是与他们负责搜查的人知道的所不相符合的“事实”。比如那把刀尖被折断的“凶器”，它虽然确实是青影的东西，但是最初的解剖记录中还有一个疑问，那把刀的刀刃与被害者伤口的痕迹其实并不相符，也就是说，真正的凶器可能并不是那把匕首。但是，最后提交的记录上却将这个“可能性”完全抹去了，那件事对罪门等人造成了很大的创伤。

■在青影得到判决后，罪门恭介开始怀疑那起杀人案背后肯定另有隐情。与那次杀人案有关的搜查官们除了一个多田敷道夫搜查官外，都受到了整顿，而多田敷之所以能逃过一劫，很有可能是因为触及到了严徒和宝月巴的利益。

■罪门直斗是个优秀的检察官，当时27岁的他和刚刚成为搜查官的哥哥恭介一起共事，而案发那天，罪门直斗才刚刚迎来了自己生涯的最高荣誉，夺得了“年度检察官大奖”。案发当天正好也是和这次一样，是移交证物的日子。罪门还表示，自从调到了检查局去后，认识宝月巴的人都说她开始变得奇怪起来，就好像成了另外一个人。

警察局局长室

■来到局长室，严徒慌忙把正在看的文件塞进了桌子的抽屉里，并以还有事务缠身为由，把成步堂和宝月茜赶出了局长室。

证物“两年前的相片”：在颁奖典礼当天拍摄的，严徒海慈、罪门直斗和宝月巴三人的合影。

警察局刑事课

■从系锯圭介处得知，宝月巴的发言在法庭上引起了混乱，而在检查局内由于能力过于出众而导致人缘不佳，并一直被黑色传闻所包围的御剑被作为替罪羊被公开查问。

■青影作案时42岁，是普通的公司职员。一天，他从公司回去的时候不小心轧到了人，从那时起他就开始变成了“野生动物”，接二连三地将那起交通事故的目击者全部杀害。青影之前的作案都没有留下证据，直到最后杀害罪门直斗时才留下了致命的证据，即“凶器”。他那把匕首所折断的刀尖后来在罪门的体内被发现。

■局长室只要用搜查官的ID卡就能够打开，但是如果一般人擅自打开的话将会被警察局被解雇。由于不想丢掉饭碗，系锯并不肯借出ID卡，而多田敷道夫的ID卡也在他被杀那天被抹去了记录，已无法使用。

证物“罪门直斗的解剖记录”：心肺部从背后被刺过一次，失血过多而死。在伤口的深处发现了刀尖。

证物“弹簧刀”资料更新：被折断的刀尖在被害者体内被发现。刀是杀人犯青影丈的。



上级检察官办公室·1202室

■据御剑所说，两年前的证物名单上有些问题，名单的大小只有通常的一半大。两年前罪门被杀害后，御剑接替他成为了法庭上的检察官，虽然他没有能够插手搜查，但却用现成的证据给被告人定了罪。

■多田敷被杀当日，御剑为了参加警察局的颁奖典礼，在中午之前就把工作全部做完了，之后开车去了警察局。在得奖后原本是不想回检查局的，但却受到了严徒的委托。严徒要其去取半年前已经解决的某起案件的证物(即螺丝刀)，并将它带回检查局。也就是说，他之所以回到检查局是因为受到严徒的委托。

■两年前，检查局奖的奖品不是现在这个样子，而是有把断剑的(利用了中国“矛盾”的典故)。但是之后严徒局长突然提议将断剑的设定给废除了。

■在桌子下发现了御剑才写了一半的辞呈。

证物“检查局大奖之盾”资料更新：两年前严徒废除了“断矛”，所以才成了现在的样子。

证物“御剑的辞呈”：御剑写了一半而丢掉的辞呈，看起来，他是动真格的了。

检查局·地下停车场

■从响华处得知，严徒处理的案件……总会很不自然地出现令人意外的证据。其实很多人对此都心知肚明，只是不愿捅破而已。

■两年前宝月巴被调到检查局很有可能并不是她自愿的，而是被人操纵的。在严徒“局长”强力的后盾作为下，宝月巴成为了检查局主席检察官。严徒以解决SL9号事件的功绩登上了警察局的头号位置，而之后他所垂涎的，就是检查局。就是因为这个，他才把宝月巴安排到了检查局。但为什么宝月巴会听从严徒的摆布响华却不清楚，但由于宝月巴是从那个时候开始发生变化的，所以其中必定有蹊跷。

警察局刑事课

■系锯看到了御剑的辞呈，也下决心帮助成步堂，把自己的ID卡借给了他。

证物“ID：系锯”：警察局内证明身分的卡片，能够进入允许搜查官进入的局内的某些区域。

警察局局长室

■在办公桌的抽屉里得到“证物名单”。

■调查保险箱，密码是7777777，也就是ID卡使用记录上那个尚未知道主人的号码，从中发现了罐子的碎片和布块。罐子拼装好后可以发现上面有明显的血点和血线，而布上则沾着宝月茜的手印，不过成步堂暂时没有把这个消息告诉宝月茜本人。

■正在搜查时，严徒海慈突然出现并没收了ID卡，把众人赶了出去。宝月茜被严徒留了下来，之后成步堂得到了小茜的联络，她说自己由于要做笔录，所以今天无法回去了……

证物“证物名单”：SL9号事件的证物名单，从中间被撕开了，现在只有一半。

证物“不安定的罐子”资料更新：SL9号事件的证物。最后的碎片在局长室的保险箱中被发现，上面沾有血迹。

证物“布块”：在严徒局长的保险箱中被发现，目前还不知道是什么证物，上面有宝月茜的指纹。

拘留所

■宝月巴之所以一再强调是自己杀了人但却说不出决定性证据，是因为遭到了某个人封口，而那个人就是严徒海慈。宝月巴无法违抗严徒的命令，就连三天前她也只能协同他作案，但详细的事情她现在还不能说。多田敷被害那天，宝月巴得到了严徒海慈“把多田敷道夫的尸体处理掉”的命令，也就是说，杀害多田敷的不是宝月巴。宝月巴原本想用御剑的车把尸体运走，但却发现车子的后备箱已经被弄坏了。她在确认尸体的时候，看见了插在尸体胸口处的“凶器”匕首，也就是青影的“弹簧刀”。宝月巴把匕首从尸体上拔了

下来，用御剑的匕首刺了上去。因为过于害怕，所以在当时弄破了手，被害者的鞋子上才沾到了她的血迹，同时也被响华所目击。

■两年前的案件了结后，宝月巴已经不想再继续深入搜查了。她之所以把匕首藏在御剑车子的消音器中，是由于不想让杀害多田敷的凶器是“青影事件”的证物这一事实被世人知道，因为一旦被人发现，人们又会再度把目光投向“青影事件”。在把匕首藏好后，宝月巴立刻给宝月茜打了电话，想让她把消音器中的证物藏好。其实，在刚受到严徒命令的时候，宝月巴就已经打电话给了罪门恭介，想让他保守“SL9号事件”的主任搜查官被严徒海慈杀害”这一秘密，但是却发生了意外。罪门恭介为了不让案子“死去”而实行了自己的计划，其实那天他原本并没下定决定要偷ID卡并侵入证据保管室，但是宝月巴的一席电话成了罪门恭介采取行动的催化剂。

■宝月巴希望明天的法庭上，成步堂不要对她所说的以上事情进行深入追究。



2月25日 上午9点47分

地方裁判所 被告人第2休息室

成步堂：（宝月巴小姐和小茜都不在休息室……从今天早上开始就联系不到宝月巴小姐，这似乎是……）

？？？：……好像在我们不知道的地方，采取了什么行动呢。

成步堂：御、御剑！

御剑：说你呢。你心里应该已经有数了吧，关于7777777这个ID号码。

成步堂：……啊。（看来这家伙似乎也已经查清楚了，那个号码的“主人”……）

御剑：昨天的审理之所以没有下达判决的理由只有一个，因为这份ID卡使用记录名单上还存在疑问的余地。如果这个号码是“他”的……那这个疑问就可以消除了。因为警察局局长是不会惹上“官方嫌疑”的。

成步堂：……那只是到目前而已哦。

御剑：总之，既然所有的疑问都已经消除了……那么开庭5分钟后，我就可以要求对被告人下达判决。

成步堂：但是！那是错误的判决！

御剑：我就知道你会这么说……所以我才来问你。

成步堂：（我还是第一次听这家伙说这种话……）她一定还隐藏着什么，要想知道真相……就必须把这个给揪出来。

御剑：“真相”？

成步堂：“SL9号事件”，所有的一切都与它相关联。

御剑：傻瓜！今天是宝月巴审理的最后一天！哪有什么闲工夫回头去想这些东西！

成步堂：那就随你了，御剑。

御剑：！

成步堂：如果下达了判决……那你就会永远失去知晓真相的机会。

御剑：……我会考虑的。那么……法庭上见。

成步堂：（这次一定要弄明白，为什么她无法反抗局长的“命令”……）

同日 上午10点

地方裁判所 第9法庭

裁判长（敲打木槌）：对宝月巴的审理现在开庭。

成步堂：辩护方准备完毕。

御剑：检查方准备完毕。

裁判长：一般情况下，这个时候都是检察官先开始开头辩论的……

御剑：……？

裁判长：不过在此之前，警察局局长那边有个紧急提案。

成步堂：（严徒局长……！）

（严徒海慈出现在证人席上）

严徒（拍手大笑）：啊，大家早上好。怎么样小长，游泳了吗？

裁判长：啊，没没，我正沉迷于工作而无法自拔呢。

严徒：啊，你可真了不起，小长。我真佩服你，真的。

御剑：那么……局长。你所谓的“提案”是？

严徒：小巴……也就是被告人啊。有些东西，她说无论如何都想告诉大家。

成步堂：（宝月巴小姐？）

严徒：花不了多长时间的，你们还是听听看吧，不会有什么损失的哦。

（宝月巴走上证人席）

御剑：你到底想说什么，被告人……

巴：我想说的内容，只用一句话就足够概括了。

裁判长：那究竟是什么？

巴：请立即结束审理。

成步堂：什……什么意思！

巴：我承认所有罪行。今年2月21日，我在地方检查局地下停车场杀害了搜查官多田敷道夫。

成步堂（大受打击）：你……你说什么！

（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！
成步堂：等、等一下！被告人的发言和辩护方的主张有冲突！
巴：既然这样，那么成步堂辩护律师，我不承认你是我的辩护人。
成步堂：宝、宝月巴小姐！
巴：裁判长，从现在开始我将不接受任何辩护。不知道是不幸还是万幸，直接的证物现在可能还不够充分。但是，如果是状况证据，那检查方的立证就已经足够了。请下达判决吧！
裁判长：唔……被告人确实可以拒绝作为自己代理人的辩护律师，所以刚才被告人的主张从法律角度来说是无可辩驳的。（敲打木槌）真是前所未闻的事态……看来似乎已经没有审理的必要了。虽然对于辩护人来说，这是个他不愿看到的结果。
成步堂：（怎、怎么会这样……）
裁判长：那么我现在宣布对被告人宝月巴的判决！
御剑：我反对！等一下，裁判长。
裁判长：御……御剑检察官！
御剑：检查方的立证还没完呢。在这个时候下达判决，我们无法同意！
严徒：那个……小剑。现在是你的非常时期，你应该很清楚吧？又不是小孩子了，惹是生非对你不会有好处的。
御剑：哼……您可不要小看我哦……局长大人。
严徒：什么意思？
御剑：为了掩饰过去的过失而不断重复新的谎言……很遗憾，我还没蠢到那种地步。
成步堂：……
御剑：对于被告人突如其来的自首……我们也只能认为在其背后暗藏着什么“交易”了吧？
严徒：交易……这不是你最擅长的把戏吗？
御剑：……我总算是下定决心了。裁判长，我想变更最初的证人。
裁判长：你说什么？
御剑：检查方的证人是……宝月茜！请把她带上法庭来！
巴：等一下！御剑检察官！我现在正在行使自我辩护的权利，再进一步的审理……
御剑：我可不知道这么回事。
巴：……！
御剑：为了揭露“真相”……有时会发生悲剧。但是，还有比这更凄惨的悲剧，那就是对“真相”睁一只眼闭一只眼。
裁判长（敲打木槌）：法庭认同检查方的请求。你认为呢？严徒局长？
严徒：小剑……你绝对会后悔的哦……
御剑：请把宝月茜带上法庭。
成步堂：（御剑……似乎早已做好觉悟了！）
御剑：证人，名字和职业？
茜：那个……我名叫宝月茜。职业是……姐姐的妹妹，正以科学搜查官为自己的目标。
御剑：你在两年前遭遇了“青影事件”的杀人犯青影丈……没错吧？
茜（低头）：是。虽然我非常努力地想要去忘记它……
御剑：真的非常抱歉……从现在开始，不得不让你再度唤醒那段记忆。
裁判长：但是，现在要审理的应该是多田敷搜查官的被害案啊，两年前已经解决的案件有那么重要吗？
御剑：当然重要。
裁判长：……
御剑：……
裁判长：知、知道了！
成步堂（大汗）：（你可真弱！）
御剑：那么……请就两年前你所经历过的事情作证词吧。
成步堂：（回到过去的“旅程”终于开始了……而这段“旅途”的重点……必定就是这次杀人案的“真相”！）

～两年前的案件～（证人：宝月茜）

1.那天……我在警察局的办公室等姐姐。
2.犯人逃了进来……将我当做了人质。
3.虽然罪门直斗检察官想要救我……
4.那一瞬间我所看到的光景，直到现在都无法忘记！
5.凶手举起匕首，朝检察官先生的胸口……

裁判长：你能没事真是万幸啊。
茜：我失去了知觉……已经记不太清楚了。
裁判长：那也是无可厚非的。但是……这证词到底和多田敷搜查官的杀人案之间有什么关联呢？
御剑：……这个在之后自会揭晓。
成步堂（大汗）：（明明什么根据都没有，却说得那样天花乱坠。）
裁判长：那么，辩护人！请开始询问。

询问证词：那一瞬间我所看到的光景，直到现在都无法忘记！

成步堂：那个时候发生的事情……你能告诉大家吗？
茜：检察官先生朝我和青影冲了过来，就在那时……房里的电突然停了。
裁判长：停电？
茜：差不多就是现在这个时节……那天不停地打雷……我们附近遭雷击了。
成步堂：所以才会停电……

裁判长：但……真是奇怪。如果房间是暗的，那你应该什么都看不见吧？
茜：那一瞬间……窗子外面突然划过一道闪电，那仿如闪光灯一样的亮光让我至今都无法忘怀……
裁判长：原来如此……
茜：那时的事情……我都告诉过刑警先生了……
成步堂：刑警先生？
茜：多田敷刑警……搜查的负责人。
成步堂：（多田敷道夫……这次被害的搜查官……）两年前告诉过多田敷搜查官？
茜：是的……这次的案件……我很害怕……因为和两年前我所见过的搜查官们都有着关联。
成步堂：（罪门先生、响华小姐、严徒局长……还有多田敷先生。）
御剑：你应该告诉过多田敷搜查官你所目击到的东西了吧？
茜：告诉了……但是，那个时候我不能很好地用言语来表达，（低头）所以就画了一幅画……
成步堂：（"画"？好像以前也听说过有这么回事。）
裁判长：刚才的证词你觉得如何，辩护人？
成步堂：我认为证人所画的"画"……有重大意义。
御剑：我反对！但是，两年前的证物中应该根本就没有这张画。
裁判长（敲打木槌）：证人，请把刚才的发言加到证词中去。
茜：是，我明白了……

追加证词：我虽然把那时发生的事情画了下来，但那张画好像弄丢了……
对该证词出示证物"证物名单"

成步堂：……御剑检察官，这位少女下那么大工夫画的"画"……你想就这么全盘否定了？
御剑：唉……你可别把我当成坏人！否定不否定先不说……至少作为负责检察官的我并不知道有这么一张画的存在！
成步堂：但是！它其实就在我这里哦。（取出"证物名单"）
裁判长：这是……"SL9号事件"的证物名单？



成步堂（点头）：请把这张单子翻过来看。
裁判长：反面、反面……啊啊啊啊啊！这是！
御剑：这……这是什么……
茜：啊！那就是我画的画！
裁判长：画中的两个男人看起来确实像在搏斗。
御剑：我反对！怎么会！为什么像辩护人你这种人会有这张名单！
成步堂（大汗）："你这种人"……
御剑（取出另一张证物名单）：证物名单应该是由负责的检察官来管理的！你怎么会……
裁判长：嗯？这两张名单……内容好像不一样哦。
御剑：你说什么？
裁判长：御剑检察官……看来两年前的证物名单并不完整。似乎这两份名单合起来才是一张完整的名单，因为它们中间都有被裁剪过的痕迹。
成步堂：也就是说……御剑检察官，这样一切就都很明朗了。两年前，你并没有收到所有证物。
御剑（大为震惊）：什……什么！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！但是，为什么会在这么重要的名单背面画画……
茜：这是在审讯室的时候，多田敷刑警递给我的。
成步堂：（等等……"被裁成两半的名单"……难道！）裁判长！
裁判长：怎么了，辩护人。都这把年纪了，你怎么还两眼放光的。
成步堂：如果证物名单被分成了两半的话……那御剑检察官的那份名单背面，很有可能也画着什么东西！
御剑：……！
裁判长：确实……御剑检察官！
御剑：应该有这种可能性。这份名单的背面……唔。（大惊失色）唔唔……唔！
裁判长：怎么了？
成步堂（大汗）：（这也太明显了吧，肯定有什么事情……）
御剑：不好意思，我的这份名单的背面确实也画着画，就是这个……
（御剑的名单背面所画的是逮捕君的阴影）
裁判长：……这是……这难道是昨天……在证据保管室摆动的那个……
御剑：这恐怕是……哪个刑事课长无聊的时候画的涂鸦吧。
成步堂（大汗）：（这……难道是刑事课的那位大叔……）
茜：……

"证物名单"资料更新："SL9号事件"的证物名单，撕下的半张在严徒的办公桌上发现。



裁判长(敲打木槌)：总之，证人，你还是先做证词吧。关于两年前你所画的这张“画”。
茜：唉……嗯，好！
成步堂：(怎么了？小茜看着画在想着什么……)

～小茜画的“画”～(证人：宝月茜)

1. 这幅“画”……是我两年前画的。
2. 因为闪电过于刺眼，所以只能看见黑影……
3. 在那之后，我……我好像就失去知觉了。
4. 我把当时看到的光景原封不动地画了下来。

对证词“我把当时看到的光景原封不动地画了下来”出示证物“罪门直斗的解剖记录”

成步堂：非常遗憾……证人所画的这幅画中存在着巨大矛盾。
茜：怎、怎么可能！我到现在都记得清清楚楚……
裁判长(敲打木槌)：你还是快点指出来吧，证人所画的这幅画和解剖记录到底有什么矛盾！
成步堂：(指向图中折断的刀锋处)问题当然就出在这里！请好好看看“凶手”举起的匕首，匕首的刀锋是折断的！



裁判长：这种东西，不用好好看我也能明白。
茜：但是，成步堂先生，请看证物！(指向弹簧刀)作为凶器的这把匕首的前端不也是折断的吗？
裁判长：确实……被折断的刀尖在被害者体内被发现了。
茜：这可是证明是青影丈刺杀的决定性证据哦！

成步堂(摇头)：这不可能哦，小茜。
御剑：我反对！那你说问题出在哪里！
成步堂：很简单。“从背后被刺过一次，失血过多而死”。如果被害者只有被刺过一回！那凶手所举起的匕首就不可能是折断的！
裁判长：啊啊啊啊……这到底是……
御剑：我反对！你只要把这把匕首想成是作案前就已经折断的就行了！
成步堂：这不可能！折断的刀尖是在被害者体内被发现的。如果一开始就是断的，那它就不可能在那种地方被发现！
御剑：我反对！刀尖在被害者体内被发现这的确是事实！这样一来，那就只能说明是那位证人记错了！
成步堂：所以我才向证人多次确认“你有没有记错”……但是她确实没有记错。
御剑：但是！除此之外，就没有能够解释这一矛盾的方法了！
成步堂：很遗憾……方法倒是有一个哦。御剑检察官，难道你忘记了吗？在这件事情上……曾经有过“不正当操作证据”的前科……
御剑：什么！
成步堂：也就是说，这“被折断的刀尖”……根本就是检查方所“捏造”的！只能这么认为了。
御剑(大受打击)：哇啊啊！
(全场哗然)
裁判长(敲打木槌)：肃静！肃静！肃静！在那桩案子的搜查上，果然有不正当的地方啊！
成步堂：现在……我们就再来确认一下那起案件发生那天的情况吧。那天……警察局和检查局共同举行了颁奖典礼，罪门直斗检察官在典礼上得到检查局大奖后……与严徒海慈一起，对青影丈进行了问话。在问话过程中，青影丈从审讯室逃走……罪门检察官追了上去……之后被青影丈所杀害！在这个“故事”的某处……肯定暗藏着“谎言”。
裁判长：唔……
茜：我……明明没有说谎。凶手举起来的匕首一开始就是断的！
御剑：……如果这是“真相”的话……那就没什么多考虑的了。这把匕首并不是凶器！
成步堂：……！
御剑：应该还有别的“折断的匕首”！
裁判长：但是……还有其他匕首什么的……
成步堂：(除了青影的匕首外，还存在着其他利器……这种可能性存在吗？“被折断的”利器的“真面目”到底是……)既然证人已经把证词做到这份上了，那么单纯的“看错了”是已经无法对此下定论的了。
茜：成步堂先生……

成步堂：她确实看见了！那一瞬间……被折断的“匕首”。
裁判长(敲打木槌)：看来……辩护人好像有什么想法了，关于那有别于青影的匕首的其他“凶器”……
成步堂：(凶器从“一开始就已经折断”的可能性……只有一个！)看，这就是“凶器”的真面目！(出示证物“两年前的相片”)答案……果然还是在两年前啊。就在这张相片中！
御剑：这是……颁奖典礼那天的照片……啊、啊啊……
裁判长：怎么了，御剑检察官！
御剑(神情慌张)：折断的……“凶器”……
成步堂：请注意看罪门直斗检察官手里的“奖品”。



茜：“被折断的匕首”……竟然在那里！
成步堂(拍打桌面)：证人的画中所画的“凶器”，并不是青影丈的匕首。这样的话，那它的真面目就应该就是这个“奖品”！
(全场哗然)
裁判长(敲打木槌)：肃静！肃静！肃静！
成步堂：那天……罪门检察官当选了“年度检察官”，并领取了作为奖品的“破碎的盾”及“折断的剑”。而且，当青影丈逃跑时……他匆忙带着奖品追了上去！并不是警察官的罪门直斗当然不会随身携带手枪，那“折断的剑”在搏斗时自然就成了武器！
御剑：怎么会……这根本就不可能！
成步堂：理由？
御剑：如果作为检查局大奖的“折断的剑”是“凶器”的话……那“被害者”和“加害者”不就颠倒了吗！
成步堂：你说什么？
御剑：就是说！这样一来的话，那举起匕首的那位“凶手”就应该是罪门直斗检察官了！
成步堂(大受打击)：哇啊啊！
(全场议论纷纷)
裁判长(敲打木槌)：但是，实际上死去的却是检察官！
成步堂(大汗)：是……的确是这样。(这到底是怎么回事……)
御剑：看来，辩护人的确是高估自己了……

茜：等一下！我……我全部都回忆起来了！
裁判长：证、证人……
茜：御剑检察官先生！
御剑：怎么了……
茜：把您刚才的那份证物名单给我看看！
裁判长：名单？是背面有涂鸦的那张吗？
茜(接过名单)：……果然是这样。这……果然也是我画的。
御剑：你说什么？
成步堂(大汗)：是你画的？
茜：我画的时候，名单还没有被撕开。对……是我。因为那个时候我拼命想把它忘记，所以……直到刚才为止我一直都把它深埋在心底。
裁判长(敲打木槌)：看来……这还是作为“证词”来询问比较合适。可以吗？证人。
茜：是……
成步堂：(匕首的矛盾……还有神秘的逮捕君的阴影……这到底算什么嘛！)

～回忆起来的东西～(证人：宝月茜)

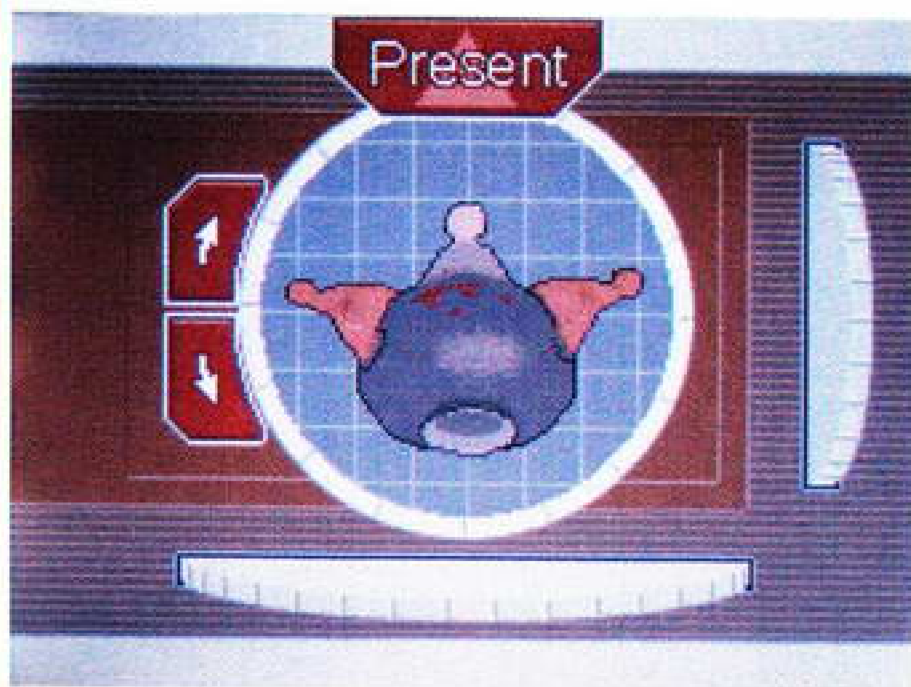
1.我……看见凶手把匕首举了起来。
2.于是我不由自主地冲了过去！朝那两个人影。
3.接着，我似乎感觉把拿匕首的人推飞了……
4.那时，窗外瞬间划过一道闪光。我……看见了逮捕君！
5.虽然房间中并没有逮捕君……但那确实就是它！

裁判长：这是怎么回事……
御剑：我反对！这绝不可能！这个怪物可是刑事课课长今年才创作出来的！
成步堂：(也就是说两年前……它还并不存在！)
(宝月巴突然出现在证人席上)
巴：够了！别再继续审理了！求你们了！
成步堂：宝月巴小姐！
裁判长：怎么了，被告人！不要离开被告席！
巴：你们这可是违法的！我……不是已经认罪了吗？你们为什么还这么死缠烂打！
御剑：宝月巴主席检察官。
巴：！
御剑：既然都已经走到这一步了，那就已经没有退路了。
裁判长(敲打木槌)：够了！现在开始询问吧。工作人员，把被告人带回被告席。
成步堂：(终于马上就要接近核心部分了……)

询问证词：虽然房间中并没有逮捕君……但那确实就是它！

成步堂：“阴影”……你没看到逮捕君那张浮现着迷人微笑的脸蛋吧？
茜：嗯，不过……我到现在还记得清清楚楚，那三

根可怕的触角……
御剑：我反对！你的论调全是白费劲！既然它在两年前还不存在，那你不过就是看走眼了而已！
成步堂：……确实有可能看错。但是，问题就出在看错的"原因"上！
御剑：这么说……辩护人你心中已经有所想法咯？关于这个"阴影"的真面目！
成步堂：（雷光捕捉了那一"瞬间"，并把它铭刻于小茜的心中！小茜看到的"逮捕君"的真面目到底是……在画这幅画的时候，逮捕君还不存在，但是，她却明明看到了它的"阴影"！）两年前的那天，办公室中"看起来"像逮捕君的东西只有一样。这是辩护方的主张！
茜：成步堂先生……
裁判长（敲打木槌）：那么……辩护人，请出示给大家看看！那天的那个"瞬间"……证人究竟看到了什么东西？宝月茜所看到的"逮捕君"的真面目到底是什么！
成步堂："逮捕君"的真面目就是……它。（出示证物"不安定的罐子）
裁判长：这是什么？
成步堂：恐怕是……罐子吧，虽然还不是太清楚。
茜：但是，成步堂先生！它们的形状完全不一样啊！
成步堂：的确，这么看来它不过是个普通的罐子。但是……如果我们改变一下"观察方法"，结果会怎样呢？
裁判长：观察方法……
成步堂：（将罐子换了个角度）怎么样？只能说这是个"奇迹"了吧……任谁来看，都会觉得这就是逮捕君。



御剑：怎么会这样！
（法庭内一片混乱）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！看来的确不得不承认，案发当日在现场出现的"逮捕君"的真面目……
御剑：我反对！你这些马戏团的把戏的确把我们逗乐了哦，辩护人。不过，你到底想说明什么问题呢！
成步堂：什么意思？
御剑：那怪物的真身是只罐子，即使知道了这一点……一切都不会有任何改变不是吗？
成步堂：我反对！你错了，御剑检察官。"逮捕君的真身是这只'罐子'"……根据这一点……案情就会发生翻天覆地的变化！
御剑：真有意思，那么我问你，在作案瞬间证人看见了"罐子"……由此带来的变化到底是什么！
成步堂：别急，慢慢来。案发瞬间……证人看见了这只罐子。
御剑：而且……是以极其特殊的角度。
成步堂：那么，能够以这一角度看到的"位置"是在哪里呢？
裁判长：位置……
成步堂：案发当时，罐子所摆放的位置在这张照片中显示得一清二楚。就在严徒局长办公室的架子上……
御剑：我反对！怎么可能！尸体明明是在宝月巴的办公桌附近被发现的！证人不也是这么说的吗？
成步堂：但是！这张照片和证人的证词说明了一切真相！也就是说……两年前……青影和罪门检察官发生搏斗的地方并不是宝月巴的办公室！而是其对面的严徒局长的办公室！（注：宝月巴与严徒海慈共用同一个大办公室，宝月巴的办公桌和严徒海慈的办公桌分别在办公室的两侧。）
御剑：你是说凶手特意移动了尸体？把尸体从严徒海慈的办公室移到了宝月巴的办公室……
成步堂：就是这样。
御剑：那到底是为什么呢？这根本就没有任何意义！
成步堂（点头）：不错。
御剑：……！
成步堂：如果没有"意义"的话……那就不会做这么麻烦的手脚！所以……其中肯定有某种"理由"。
裁判长：辩护人……你知道是出于什么"理由"吗？
成步堂：（我似乎终于明白了……为什么宝月巴小姐那么想要中断审理！但是，既然已经走到这一步了，那么我也只能沿着这条路一路走下去了！）请回忆一下证词，证人说她推开了举起匕首的那个人。在那一瞬间……罐子也飞到了空中，但罐子受到这股"冲击"的原因，到底是什么呢？
裁判长：这、这当然是……被推开的人撞到墙壁时所带来的震动吧？
成步堂：那么……我们就再来看看照片。如果是被推向摆放着罐子的架子的话……那附近还有什么呢？
茜：啊……
裁判长：是"盔甲"！手中还拿着"剑"……
成步堂：那……被证人撞飞的那个人手中拿着"折断的剑"，也就是说……那个人其实就是刚刚获得

"检察官大奖"的罪门检察官。
御剑：你说什么……等一下，辩护人！难道你……
成步堂：不错，这里又浮现出了另外一种可能性。
裁判长："另外一种"？
成步堂：当然，证人自己并不知情……但是！（唔……不知道怎么说了！）
裁判长：怎、怎么了？辩护人。
御剑：如果从目前已经提出的状况来看……那么其中的意思其实已经相当明朗了。如果那一瞬间，宝月茜推开的人是罪门直斗检察官的话，那么……
茜（震惊）：是我……我……罪门先生之所以会死去……是因为我……哇啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！
御剑：没想到她的证词会带来这样的结果……
裁判长：夺去被害者性命的是证人自己……而且，证明这一点的……也是证人自己！这真是前所未有的怪事啊！
巴（突然冲上证人席）：我反对！事到如今了，你们到底还想说什么！
成步堂：对不起……但是从状况来考虑……
巴：杀害罪门检察官的是青影丈！你们居然把罪名强加到我妹妹……小茜身上！
御剑：真是讽刺。
巴：……！
御剑：承认两年前有过"捏造"证物的人是你自己……而移动罪门检察官的尸体，应该是为了庇护宝月茜的"作案"吧？
巴：别瞎说！如果你要这么说，那我就要你拿出证据来！我妹妹"杀害"罪门检察官的决定性证据！
成步堂：证、证据……
巴：事到如今，这应该已经无法证明了……
裁判长：的确……要从证据上去证明非常困难。
御剑：证据不行的话，那就只有靠"证词"了。
巴（背过身去）：很遗憾，这似乎行不通，因为与案件相关的当事者都已经死了。
成步堂：……！（无法要求死者做证词……看来这推理还是太乱来了……）
御剑：唔……真没法子。这样的话，剩下的可能性当然就只剩一个了。
成步堂：（还有吗？可能性！）
裁判长：御剑检察官！这到底是……
御剑：死者事先已经留下了信息的可能性。不知道是不幸还是万幸，罪门检察官并不是当场死亡的，或许他用某种方法留下了杀害自己的那个人的名字也说不定哦。
巴：怎么会，别说傻话了……这绝对不可能！
裁判长（敲打木槌）：怎么样？辩护人，这可是最后的可能性了。有什么类似于"死者留言"的东西吗？
成步堂：被害者可能留下了"真凶的名字"……死者所留下的"信息"……我们已经取得了。
巴：成步堂律师！你就那么想让我妹妹成为杀人犯吗？
御剑：你要误解我也没办法，主席检察官大人。
巴：……！
御剑：我们并不是想把罪名强加给宝月茜……你应该知道吧？我们的任务只有一个，那就是找出"真相"，不管其结果有多让人痛心……
裁判长（敲打木槌）：那么，辩护人，请提交证据。那显示死者留下的"信息"的证物到底是什么！
成步堂（出示证物"不安定的罐子）：这就是死者留下的信息！
裁判长：这……就是刚才的"逮捕君"吧？
巴：你的意思是它能告诉大家凶手的名字？
御剑：如果那怪物会说话的话。
成步堂（大汗）：（你们难道都看不出我拿的是罐子吗。）在这个罐子的表面，残留着信息。
裁判长：什么意思？
成步堂：这个罐子上隐约残留着血迹。
御剑：看起来好像被人擦过。
巴：……
成步堂：但是，为什么只有一块碎片上的血迹没有被擦去呢。
裁判长：确实……看上去有一道明显的"血线"。
御剑：也就是说……这些"血点"原来是一条"血线"。
成步堂：罪门检察官并不是当场死亡的，所以他可以用自己的血留下信息。
御剑：不过虽然有人想把它们擦去……但"血线"弯折的部分还是深深地渗入了罐子。
成步堂：也就是说！只要把这些"血点"连起来……就会浮现出死者留下的信息！
巴：你说什么……
裁判长（敲打木槌）：辩护人！被害者到底给我们留下了什么信息！
成步堂：这……还是让"血迹"自己来告诉我们吧！（把血点连成一个血字。）



成步堂：（证明委托人无罪是我们辩护律师的任务，所以……我只考虑怎么才能救宝月巴小姐。而结果，我所得到的答案……就是这个吗！）"茜"！
御剑：这就是罪门检察官留下的最后的信息吗……

裁判长：怎么会这样……虽然没有杀意，但最后夺去被害者性命的竟然是……
成步堂：宝月茜小姐。
（全场顿时鸦雀无声）
？？？：所以说，我不是告诉过你吗？小剑。
（严徒海慈走上证人席）
御剑：严、严徒局长……
严徒：你应该很清楚吧？你自己所做的事情到底意味着什么。
御剑：什么意思？
严徒：两年前的那桩案件，青影丈被处决了吧？那是基于他最后一次作案进行的判决，而当时的检察官……应该就是你吧？
御剑：唔……
严徒：不错，也就是说小剑你……将一个无辜的男人判处了死刑，而且……用的是捏造的证据……
御剑：哇啊啊啊！
成步堂：我反对！青影丈以前就是个连续杀人犯！这是早已确认了的吧！
严徒：问题并不在此。你应该知道吧？我们可不是什么正义的同伴。
成步堂：嗯……
严徒：我们是法律的守护者。将一个无辜的男人处决……这可不得了哦。不管是对现场进行"捏造"也好，"隐蔽"也好……最终的责任，都在负责的检察官身上。
御剑：……！
严徒：这一点可是雷打不动的事实！
（法庭内顿时一片混乱）
成步堂：（虽然法庭内响彻着木槌的敲打声……但混乱场面却依然没有被制止……审理只得暂时中断……而这次审理的究竟会向什么方向发展，已经没人会知道了……）

同日 中午12点06分
地方裁判所 被告人第2休息室

成步堂：对不起，御剑。在这种地方，让你把连你自己都不知道的"罪行"暴露于众。
御剑：哼……没关系。这是我自己的问题。
系锯（突然出现）：打扰一下！
成步堂：……
御剑：……
系锯：啊、那么……下次再说吧，我先失陪了！（转身准备离去。）
成步堂：啊……系锯刑警！怎么了？
系锯：你这家伙可真失礼！把当职的刑警使唤来使唤去，我过来后还对我这副态度！
成步堂：宝、宝月巴小姐又让你做什么事了吗？
系锯：今天的审理拖得太长了……主席检察官让我如果其间有休息时间，就把这个交给你。（递过一本书）
成步堂："证据法"？（两天前……御剑曾经在法庭上提起过。）
系锯：还有一件事，主席检察官大人要我转告给你。
成步堂：转告？
系锯："如果你想和那个人战斗的话……那么这本书一定是必不可少的"。
成步堂：（"那个人"……还是先把这本书好好看看为妙……）

取得证物"证据法入门"：从宝月巴小姐处得到，上面说明了证据法的两大原则。
■关于提交证据的原则
一：没有经警察局认可的证物提交后不予承认。
二：要提交未登录的证据必须和审议中的案件有关联性。

系锯：但是……事到如今，也许已经没什么用了。现在只剩下对主席检察官大人的判决了。
成步堂：我不这么认为，系锯刑警。
系锯：唉……
御剑：警官，你还不明白吗？为什么我……就算再怎么丢人，但还是赖在那个检察席上……
系锯：御剑检察官……
御剑：今天真正的审理……现在才刚刚开始。
系锯：但是！结果又将如何呢！御剑检察官被无辜地被加上了"捏造罪"……宝月茜也在自己不知情的情况下惹上了杀人案……（愤愤地问成步堂）你！你到底想干什么！
成步堂：因为……宝月巴小姐并没有杀害多田敷搜查官。
系锯：……！
成步堂：她只是把匕首刺进了被害者的尸体而已。也就是说……"真凶"另有其人。
系锯：你说什么！
成步堂：（我一定会把那家伙揪出来……一定会！为了让这起给大家都带来伤害的案子能做个了断！）

同日 中午12点52分
地方裁判所 第9法庭

裁判长（敲打木槌）：那么，审理继续进行。对了……御剑检察官。
御剑：怎么了？
裁判长：查问委员会希望对你进行严厉处置。
御剑（鞠躬）：多谢……
裁判长：嗯，这……通常情况下，现在是应该招呼证人了……不过，真的有些难以启齿，你……有没有那个……

御剑：做交易？
成步堂：……！
御剑：你的意思是，也许我事先已经控制好了证人吧。
裁判长：不是我说的！是别人说的。
御剑：……行了，裁判长。我这边有一个提议。
裁判长：什、什么？
御剑：今天有关召唤证人方面的事宜，我想全权交给……辩护方。
裁判长：你说什么！但是，这……
御剑：当然，这是特别措施，不过这正好可以证明，我到底有没有和证人做“交易”……
裁判长：唔……你觉得怎么样？辩护人。
成步堂：……（那家伙，在为我开路……为了让审理能够继续的……惟一道路。）知道了，辩护方接受这个提案。
裁判长（敲打木槌）：那么……辩护人，作为特例，你把证人叫上来吧。
御剑：你明白了吗……成步堂。
成步堂：……！
御剑：这是最后的机会了，如果选错了证人……那审理也就玩完了。
成步堂：那么……辩护方现在要求召唤证人。（这次……一定要把“真凶”给揪出来！）请把严徒海慈先生作为证人带上庭来。
裁判长：严、严徒海慈……为什么是他！
成步堂：……严徒先生在两年前和被告人一起从事搜查官一职，同时也是两年前那桩案子的相关人员……我认为有必要听听他的话。
裁判长：唔、唔……
御剑：幸好他现在还在裁判所，而且……他是身在这个世界上离“交易”最远的地方的人，不是吗？
裁判长（点头）：我明白了。那么，工作人员！请把严徒海慈先生带上证人席！
（严徒被带上证人席）
御剑：证人，请告诉大家你的名字和职业。
严徒：你们这算什么，我刚想去吃午饭呢。
御剑：请告诉大家你的名字和职业。
严徒：小剑，你这么做到底想干什么……
御剑（拍打桌面）：名字和职业！
严徒：哼……竟然来这一套。
裁判长：拜托了，局长。
严徒：……算了，那好。严徒海慈，警察局局长，请多关照。
成步堂：那么，严徒局长，请开始作证词。
严徒：哦，小成啊。怎么了？怎么摆出这么一副表情？
成步堂：首先……还是先让“SL9号事件”水落石出吧。
严徒：啊，是小巴的妹妹杀的，对吧？这不是已经很清楚了吗？我认为。
成步堂（摇头）：还有东西没问呢。
严徒：什么？
成步堂：当然是“你”在那桩案子中所扮演的角色。
严徒：……你也……真是个不知好歹的家伙。
成步堂：……
严徒：你应该知道吧？警察局长可是有很多武器的。
成步堂：“武器”？
严徒：比如说……可以“拒绝”作这方面的证词。
成步堂（大汗）：唉！是吗？
裁判长：警察局长……的确有“拒作证词权”。
御剑：当然，如果要拒绝的话也会有相应的风险。
严徒（大笑）：真讨厌，你们可不要说我不肯帮忙什么的哦。我只是说……不想做一些无聊的证词而已。只是说而已！
裁判长（敲打木槌）：那么，请开始做证词！

～SL9号事件～（证人：严徒海慈）

1.那天……我和小罪对他进行了审问。
2.没想到他竟然逃走了，而且由于打雷电也停了？
3.当我赶往办公室后发现小巴正在那里。
4.那时，我已经无法对现场动什么手脚了。
5.已经很清楚了吧，“捏造”什么的，与我无关。

裁判长：唔……于是，就逮捕了青影？
严徒：他啊，已经晕倒了。在小妹把小直推开的时候……小青的头部好像也被撞到了。
裁判长：原来如此……终于明朗了啊。
成步堂：（警察局长似乎有证词的拒绝权……那我就只好一气呵成地来个了断了！）

对证词“已经很清楚了吧，‘捏造’什么的，与我无关”出示证物“不安定的罐子”

成步堂：你与“捏造”没有关系？（摇头）很遗憾，这可说不通。
严徒：什么意思？
成步堂：我在你的办公室中发现了几样证物，比如说……这个罐子。
裁判长：这就是刚才提交的“逮捕君”吧……
成步堂：它最后的一块碎片是在你的保险箱中发现的。
严徒：……
成步堂：此外，还有一样，就是刚才提交的证物名单……这也是在你的办公桌里发现的！
裁判长：你说什么！
成步堂：怎么样，严徒局长。在你的办公室里发现的这些证物……是你与不正当搜查息息相关的最好证据！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！严徒局长，这到底是……
严徒：哼……最近的辩护律师还真是挺恐怖的。
成步堂：肯承认“捏造”这一事实了吗？

严徒：嗯？谁？我吗？还是……你？
成步堂(大汗)：关我什么事啊！
严徒：因为……你，擅自在我的办公室乱搜一气不是吗？
成步堂：……！
严徒："捏造"什么的，并不只是检查方的专利，你们也可以的。对吧？小成……
御剑：我反对！但是！那次调查应该是通过搜查官认可的！
严徒：小剑，违法就是违法。所以……小系应该也会受到严厉的处分。
御剑：什么……
成步堂(大汗)：你说什么！（系锯刑警的薪水到底要降到什么程度啊……）
裁判长(敲打木槌)：总之……这些证物是从你的办公室发现的，请你就现场"捏造"什么的作详细证词！
严徒：真没办法……最近的孩子们蛮不讲理起来还真让人伤脑筋。

～"证物"和"捏造"～(证人：严徒海慈)

1.罐子的碎片和名单对吧？这不是你拿来的吗？
2.这些证物原本是"什么时候"被发现的，这应该可以证明吧？
3.在青影的判决已经下达之后才找到的证物，是没有价值的。
4.总之，我应该没参与什么"捏造"吧？
5.就算对现场进行伪装，对我也没什么好处。

裁判长：唔……成步堂君。
成步堂：在。
裁判长：你的"调查"……原本是应该按照一定的顺序按部就班的。
严徒：你的对手可是警察局长哦，别以为这么就完了。
成步堂：呜呜呜呜……
严徒：要不，我就起诉你？也算是为了今后……
裁判长：不好意思，局长。明天可以吗？今天还有事情要办。
严徒：那么，就看在小长的面子上饶了你。但是，作为交换……
裁判长：我明白，那里是吧？呵呵呵。
成步堂(大汗)：（大人的对话又开始了……）

询问：就算对现场进行伪装，对我也没什么好处。

成步堂：为什么？严徒局长。至少，你应该会得到一样好处。
严徒：呵，我怎么不知道。是什么？说来听听。
成步堂：当然是"局长"这个宝座哦。
裁判长：啊……
成步堂：通过解决"SL9号事件"，你当上了局长。这不就是明显的动机吗！
严徒(大笑)：……啊哈哈哈哈。看来我也被小瞧了呢。
成步堂(大汗)：啊……
严徒：你……以为我有那么无能吗？
成步堂：什、什么意思？
严徒：就算没有那桩案子，我也已经是下任局长的确定人选了。的确，多亏了那件事，也许才让我早上任了几天吧。
成步堂：真、真的吗？御剑……
御剑：嗯，不错……应该是这样吧。
成步堂(大惊失色)：啊！
严徒：在用食指指着别人的时候，小心戳到自己。
御剑：这样的话……你"捏造"的可能性就只有一个了。不是为了自己……而是为了"别人"。
严徒(微笑)：真是个傻小子，小剑。你应该也知道吧？（突然变得凶神恶煞）我只为自己而活。行，那我现在就说得更清楚点。我要修改一下证词，小长。
裁判长：啊，哈，多谢……

修改证词：又得不到什么好处，也不可能去帮助什么人。
询问该证词

成步堂："好处"？
严徒：不好意思，我可只对我自己的事感兴趣。那小丫头……是她小妹吧？她的确很可怜，不过……我是不会同情她的哦。
御剑：确实……你不会有什么同情心。
严徒：对犯罪、对人都要严苛……这就是我的生存之道。
御剑：不过你对自己倒是要求挺低的。
严徒(拍手)：啊哈哈哈，你说得可真有意思，小剑。
成步堂：（怎么办……到底有没有"好处"呢？……身为局长的他，到底是为了谁才协同"捏造"的呢？）你也许不会为从"别人角度"去帮助他人，但是……如果是"为了自己"，说不定你就会帮助别人哦。
严徒：……
裁判长：辩护人……看来你是无论如何都想把局长变成一个乐于助人的善人……
成步堂(大汗)：（怎么可能……）
裁判长：那我问你，到底那个人是谁？严徒局长有可能协同其参与"捏造"的那个人！
成步堂：那个人就是宝月巴小姐！
裁判长：宝月巴主席检察官……被、被告人？
严徒：……
成步堂：只要看看案件的流程就很清楚了。宝月茜小姐被卷入了一起不幸的案件，最想救她的……就是她的姐姐宝月巴。而且，严徒局

长……也有帮助"她"的理由。而那个理由，当然就是"自己的利益"。
裁判长：利、利益！到底是什么……
成步堂：在"SL9号事件"了结之后……宝月巴小姐就作为主席检察官被调往了检查局。而决定这一职务变动的……似乎就是严徒局长你。
严徒：……
裁判长：但、但是，这算什么利益啊？
御剑：在警察局的局长室，就可以自由操纵主席检察官……也就是说，这意味着他将全权掌握与搜查相关的一切事宜！
裁判长：啊……难道……也就是说……所谓的……"操纵搜查"！
（法庭内一片沉默）
裁判长：啊啊啊，我不是故意说出来的！
成步堂：怎么样，严徒局长！你帮助宝月巴小姐进行了"捏造"，让她成为主席检察官，为的就是能够自由操纵她！
严徒：小成……你可真会胡说八道……那么，说来听听看吧。
成步堂：什么？
严徒：你说我"操纵"小巴？有证据吗？比如说，她自己作过这样的证词了吗？
成步堂：这……（她为了小茜而一直保持沉默……怎么可能作这种证词！）
裁判长（摇头）：这样可就没什么可说的了。
御剑：……或者……说不定这次的案件就是……
裁判长："这次"……又到底是哪次呢？
御剑：当然就是……杀害多田敷道夫搜查官。在这次案件中，她的行动一直都很不自然，就像……被什么人"操纵着"一般！
严徒：小剑啊，你刚才的发言……有多危险，你应该知道吧？
裁判长：什……什么意思？
成步堂：也就是说……严徒局长与多田敷搜查官的被害有关，而且……他还操纵宝月巴小姐，对案件进行了"隐蔽"工作！



裁判长：你……你说什么！
（全场一片骚动）
裁判长：肃静！肃静！肃静！辩护人，你刚才的发言……是认真的吗？
成步堂：嗯！
裁判长：这可是……对本国司法顶层的挑战啊！以"杀人罪"和"威胁罪"告发警察局长！这、这这这……这不可能！
成步堂：嗯……我只是……对御剑检察官所说的来个更简明易懂的说明而已……
御剑：已经晚了，辩护人。
成步堂：……！
御剑：我们现在已经只能前进了！
成步堂：（看来……已经做好觉悟的人应该是他才对。）
裁判长（敲打木槌）：辩护人，你可以证明吗？代表本国司法的局长，参与杀人案……
成步堂：……（可以……吗？）
御剑：我不管他名字前有什么头衔，只要他现在站在这里，那他就是一个普通人。而他到底是不是罪犯，那就要用证物来说明了。
裁判长（点头）：明白了。那么，你能出示给大家看看吗？联系在严徒局长和杀害搜查官之间的决定性证据！
（出示证物"ID卡使用记录"）
裁判长：这是……案发当日，进入证据保管库的人们的……
成步堂：ID卡记录。昨天它同样也成为了问题所在，因为有一个所持者不明的ID"7777777"……
严徒：不好意思，你要不要看看是不是这张卡上的号码……（拿出一张ID卡）
成步堂：那就是你的号码，严徒局长。
严徒：……！
裁判长：为什么！你怎么会知道的？
成步堂：局长办公室中的保险箱需要密码，7位的。
裁判长："77位的"……难道是……
成步堂（摇头）：你似乎多了一个"7"，裁判长……7777777……和ID卡上的号码正好一致。严徒局长！你在案发当日进过证据保管库！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！严徒局长！怎么样？
严徒（捏紧拳头）：没什么怎样不怎样的……你认为这样的搜查会被认可吗？
御剑：就此事，我会全力追究辩护人的罪行。但是！现在还请你就这份ID卡使用记录解释一下！
严徒：……
裁判长（敲打木槌）：严徒局长！你……承认了吗？那天，就是案发当日，你进过证据保管库？
严徒：……喂，我可是局长。保管室这种地方，我

只要喜欢就可以随意出入，就好比上厕所一样，不是吗？
御剑：我想确认一点。你进证据保管室的时候……是一个人吗？
严徒：厕所和保管室，我通常都是一个人去的哦。
成步堂：不是和多田敷搜查官一起吗？
严徒：怎么可能，我已经好几天没见过他了！
成步堂：我反对！严徒局长，你刚才的发言可有个大漏洞哦。那天，你不得不见多田敷搜查官！
裁判长（敲打木槌）：到底是怎么回事？现在原本不应该是对宝月巴的罪状进行审理的时候吗！
御剑：我反对！你错了，裁判长。现在是将“真相”重现天日的时候！如果案发当日，严徒局长和被害者见过面的话……其间到底“发生了什么”……我们一定会追究到最后！
裁判长（敲打木槌）：那么，辩护人！请出示证物！案发当日，被害者去见过局长的证据是什么？
成步堂：（出示证物“多田敷的遗失启事”）多田敷先生在案发当日，把ID卡给弄丢了。
御剑：不用说……是被罪门恭介偷去了。
成步堂：所以，他写了“遗失启事”这样的书面文件。而他要上交的……就是严徒局长你！
严徒：但是，那份文件为什么会在你手上，它到底有没有被提交呢……
成步堂：当然提交了。因为，多田敷先生……那天无论如何都“必须”进保管室！
裁判长：“必须”？
成步堂：当然就是证物的“移送”。
裁判长：啊……
成步堂：多田敷搜查官拿着文件去你那报告，然后你……在那时，与多田敷搜查官“一起”进入了证据保管室！
严徒（捏紧拳头）：我和那家伙……一起？
成步堂（点头）：除此之外，多田敷搜查官就没有进入保管室的方法了。
严徒：也就是说……你无论如何都要这么认为，我“杀害”了小多。
成步堂：……不错。
裁判长：但是！并不一定是“一起进入”的吧？说不定严徒局长只是把ID卡“借”给了他而已。
御剑：我反对！很遗憾……这已经说不通了。
严徒：！
御剑：根据使用记录，你的ID卡只使用过一次。但是，刚才你也把自己的ID卡给大家看过了。如果把ID卡“借”给多田敷搜查官的话……那这张ID卡应该从他的尸体处被发现不是吗？
严徒（暴怒）：他……他妈的！
裁判长：难、难道……严徒局长！你……你把多田敷搜查官……
严徒：……
成步堂：恐怕……这次案子应该是突发的吧？因为没有人会把案件的舞台选在警察局内。作案后……你和检查局的宝月巴小姐进行了联络。当然……为的就是“让她处理掉”多田敷先生的尸体。
御剑：但是……多田敷搜查官的尸体却在检查局的地下停车场被发现。到底……是怎么才把尸体移过去的呢？
严徒：顺便告诉你们，那天我没有离开警察局。
御剑：我还知道宝月巴主席检察官在颁奖典礼结束后也一直留在检查局。
成步堂：这我倒不知道……但是，严徒局长。你是警察局长……可以差遣属下。
严徒：什么？你的意思是我抓个警察然后命令他？“啊，你，帮我把尸体运到检查局去”……这样？
成步堂：严徒局长，在把尸体运到检查局去的“方法”上……你留下了明显的线索哦。（对……就是那乍一看没有任何意义的“线索”……）
裁判长（敲打木槌）：到底……是怎样才把尸体运走的？请辩护人提交证物！
成步堂：严徒局长为了运走尸体……而使用了这东西！（取出证物“螺丝刀”）这就是运走多田敷先生尸体的方法！
裁判长：那是……螺丝刀？它到底和本案有什么关系……
成步堂：御剑检察官，请回忆一下案发当日……为什么现在这把螺丝刀会在这里？
御剑：那、那是……（思考片刻）啊啊啊啊！（回忆起自己对成步堂所说过的话：“只是……我受到了严徒局长的委托，他想让我把它保管在检查局的办公室中。”“所以案发当日，我才带着它回到了检查局。”）那天……在警察局的颁奖典礼结束后，我原本是不准备回检查局的。
成步堂：但是……你还是回来了，因为“有严徒局长的委托”。
御剑：难、难道……
成步堂：尸体在御剑检察官的车后备箱中被发现……如果要深究的话，事情可就不那么简单了。尸体就是用那辆车运走的！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：御剑检察官的车……把多田敷搜查官的尸体……
成步堂：这……做何解释？严徒局长？为什么早在半年多前已经解决的案件的证物，你要特意把它运走？
严徒：……
成步堂：答案只有一个，为了把尸体运到检查局……再把它转交给等在那里的帮凶……宝月巴小姐！

(全场再度震惊)
裁判长(敲打木槌):肃静!肃静!肃静!这……到底是什么回事?虽然听起来有点强词夺理,但辩护人的主张……确实没有反驳的余地!



成步堂:请回忆一下响华小姐拍下的这张照片!这并不是要把尸体装在后备箱中"运走",相反……
御剑:而是想把尸体从后备箱中"取出来"!
裁判长:严徒局长!你有……什么要说的吗?
严徒:是吗……差不多到时间了吧。
裁判长:什、什么?
严徒:不好意思,现在轮到我了。我要去吃饭了哦,和地方检查局局长一起。
成步堂:你说什么!现在还在询问中……
严徒:那个……小成,我不是一开始就说了吗?警察局长……有各种"武器"。
成步堂(大汗):难、难道……
严徒:"拒作证词权"……现在我想用了。
裁判长:你……你说什么!但是……局长,拒作证词的话……也有它的"危险性"……
御剑:都到这份上了,你还想逃吗!严徒局长!
严徒:"逃"?别逗我笑了,小剑。
御剑:……!
严徒:我说过"我刺杀了小多"……这种话了吗?如果你有决定性证据的话,应该会有给我看的闲工夫吧?
成步堂:那、那……
严徒:我让小巴处理掉"尸体"?那么,你快点给我看看证据。
裁判长:唔……虽然已是老生常谈了,但严徒先生毕竟是现任警察局局长。没有决定性证据的告发,是不能原谅的。辩护人……
成步堂:在……在!
裁判长:怎么样?你有决定性证据吗?"严徒局长杀害了多田敷搜查官,处理了尸体"。
成步堂:(不确定的证据就算出示了也没有任何意义……)现在……还没有决定性证据。
严徒:哼!怎么样?你听见了吧,小长。
裁判长:看来……本法庭不得不给你重大的处分了。
成步堂:唉……
严徒:我啊,是不会打败仗的。果然……胜利女神这次依然站在了我这边。那么,小长,之后的事就交给你了!(离开证人席)
裁判长:我一开始就应该说过,这是对本国司法顶层的挑战!
成步堂:哇啊啊啊啊啊啊啊!
御剑:我反对!"胜利女神"?说得可真不错。
裁判长:什、什么意思!御剑检察官!
御剑:知道这次审理将向什么方向发展的"女神"……似乎我们还没有体味到与之交谈的荣幸。
成步堂:(知道审理发展方向的"女神"……也就是"证人"!)
御剑:既然没有决定性的证据……那剩下的可以证明的手段就只有"证词"了。
成步堂:但是!严徒局长他……使用了"拒作证词权"!
御剑:这里……应该还有另外一个能对现在的状况来个了结的证人。
裁判长:到底……是谁!御剑检察官!
御剑:哼……你好像忘记了,裁判长。今天在这个法庭上……选择证人的权利都转交给辩护方了。
裁判长(敲打木槌):辩护人,这样的证人真的存在吗?
成步堂:(虽然不知道"她"会不会把真相告诉我们……但是,绝不能在这里裹足不前!)明白了,现在我方要求召唤最后的证人宝月巴小姐入庭!
裁判长:被告人……你是说宝月巴小姐?
成步堂:2月21日5点15分,案"发"瞬间……她就在那个地下停车场,为的就是"处理"掉尸体!不错……就是在"某人"的指使下!
裁判长:唔……怎么样?御剑检察官!
御剑:检查方没有特别的反对意见。
裁判长(敲打木槌):那么,我们现在进行最后的休息。15分钟后,就开始听被告人宝月巴小姐的证词。那,现在就……
???:等一下,可以吗?(严徒再次回到证人席)
裁判长:严、严徒局长!您不是去吃饭了吗?
严徒:你应该能听见吧?小巴!
成步堂:(他有话要对宝月巴小姐说?)
严徒:你应该知道吧,如果你承认了辩护律师的主张……可是会发生很可怕的事情的。
御剑:……!
严徒:不错,那样,杀害罪门直斗的……就是你的小妹了。
成步堂(大汗):啊……(完、完了……)
严徒:虽然听起来有些傻……但,你还是好好考虑一下为妙……(微笑)好了,我要说的就是这些,我要去吃饭了。(离去)
裁判长:……啊,那、那么,我们就进入15分钟的休息时间!

同日 下午2点04分
地方裁判所 被告人第2休息室

御剑：没想到两起案子竟会有如此紧密的联系。
成步堂：啊……这都亏了你啊，御剑。
系锯：但……他毕竟是局长大人。
成步堂：啊！系锯刑警。
系锯：哈哈哈，我已经不是“刑警”了。
成步堂：对不起！都是因为我……
系锯：别在意，我以后会在你的事务所好好生活下去的！
成步堂：啊……
系锯：我来代替……那个梳着武士头型的女孩吧！
成步堂(大汗)：(难道……他说的是真宵？)
系锯：但是，这回真是没有办法了，那个局长已经先下手为强了。
成步堂：竟然还可以拒绝作证词……真是太耍赖了！
御剑：哼，放心，成步堂。你好好想想，裁判长也说过吧。“但是……局长，拒作证词的话……也有它的‘危险性’……”
成步堂：“危险性”？怎么说？
御剑：很简单。“可以拒作所有证词”，如果反过来想的话……
？？？：就是……不能“进行任何发言”！
(宝月茜突然出现在成步堂面前)
成步堂：小茜！你已经没事了？
茜：我在医务室醒了过来……刚才一直都在旁听席上。
成步堂：(审理……都听到了吗？)那个……对不起，说了很过分的话。
茜：没什么，你说的全都是事实。而且，很不可思议……我竟然还有点高兴。
成步堂：“高兴”？
茜：因为我……终于知道真相了。姐姐……在这两年里一直都……对那个局长言听计从，都是……为了我。
御剑：从作为主席检察官调到检查局去开始……“宝月巴好像变了一个人”……认识她的人都这么说。但恐怕……让她变得更快的应该另有其事吧？
系锯：“另有其事”指的是……？
御剑：当然是严徒局长的指使，“捏造”和“交易”……为了完成任务，还是带着冷酷的假面具比较好。
成步堂：(是吗……)
茜：都是……因为我……都是因为我杀了罪门先生。
系锯：又不是你的错！错的是……这个世界！
茜：不过在我的事上，严徒局长并没有捏造。我……真的推了。
成步堂：是吗……
系锯：马上就要到时间了！最后一出戏的帷幕已经拉开了！
成步堂：那，小茜就在这……
茜：我也去。
成步堂：！
茜：我……想用自己的眼睛看看，姐姐说真话的样子。
御剑：走吧，成步堂，这可是最后的机会了。

同日 下午2点21分
地方裁判所 第9法庭

裁判长(敲打木槌)：那么……被告人宝月巴小姐，请到证人席上来。
(宝月巴走上证人席)
御剑：宝月巴小姐……你是主席检察官。现在我们想了解什么……你应该都明白了吧？
巴：御剑检察官……我在这两年间，到底干了些什么……你都明白吗？
御剑：……
裁判长：现在，我们想请你作证词，请陈述真相。
巴：嗯，真相……
茜：姐姐！我会站在你那边！无论发生什么……
巴：……
裁判长(敲打木槌)：那么，请开始作证词吧。先说一下……和严徒局长之间的“关系”吧。
成步堂：(一切……都靠你的发言了，能让严徒走投无路的人，就只有你了！)

～严徒局长与“捏造”～(证人：宝月巴)

1.虽然我和严徒局长在很长一段时间内都在一起共事……
2.但威胁什么的，根本就没有出现过。
3.两年前的“捏造”……也是我一个人干的。
4.我发现了罪门检察官的尸体……捏造了证据。
5.我只是想让青影有罪，事情和我妹妹并没有任何关系。

裁判长：唔……真的没错吗？
巴：我都就“重罪”自首了，不会有错。
茜：姐、姐姐……
裁判长(摇头)：如果这是真相的话，那严徒局长果然还是局外人啊。
巴：一开始，我不就是这么说的吗？
茜：成……成步堂先生，拜托了！为了我，姐姐她……
成步堂：(但是！要是她说了“真话”……)
茜：我知道，姐姐在小心翼翼地说话的时候，通常……都把真相深藏在自己心中，实际上，她心中非常痛苦！
成步堂：……(我迷惘了……该怎么办！)
裁判长(敲打木槌)：那么，辩护人，请开始询问！

询问证词：我发现了罪门检察官的尸体……捏造了证据。

成步堂：你是说，都是你一个人干的？
巴：嗯。
御剑：两年前，你在现场看见了什么？能说来听听吗？
巴：……好像我是……第一个发现现场的人。在尸体上……刺着“检查局大奖”的那把短剑。
成步堂：等一下！夺去罪门检察官性命的……应该是那起不幸的“事故”！
巴(转过身去)：那只不过……是成步堂律师你自做主张的推测而已。
成步堂：……！
巴：夺去罪门检察官的性命的，不是我妹妹。我不想改变这一主张……绝对！御剑：也就是说……你的意思是罪门检察官是遭到了青影的反击才……
巴：肯定……是这样。
御剑：这样的话，那另一把凶器怎么样了？青影丈应该拿着弹簧刀的。
巴：啊……那把匕首掉在了旁边不远处，应该是在搏斗的时候弹飞的吧。
成步堂：(不对！她还在说谎……)
茜：……为了不让我成为“杀人犯”……
裁判长(敲打木槌)：那么，你……在现场干了什么？重要的是这一点，请对此作证。
巴：……是。

修改证词：我将青影匕首的刀尖折断后刺在了罪门体内，移动了尸体。
询问该证词

成步堂：等一下！“将青影匕首的刀尖折断后刺在了罪门体内”……
裁判长：“移动了尸体”……
御剑：到底为什么！为什么要那么做……
巴：御剑君的话，应该知道不是吗？你的头脑还不错。
御剑：……！
成步堂：(虽然我的头脑也还算不错……但为了保险起见，还是问一下吧。)你发现现场的时候，被害者的尸体是在哪里的？
巴：和你证明的一样，就在严徒局长的办公桌附近。
御剑：但是……我们发现的尸体，是在你的办公桌附近。你为什么要移动尸体？
巴：很简单，理由是……
裁判长(敲打木槌)：那么，就请把“移动尸体”的理由加到证词中去！

追加证词：因为作案瞬间打破的罐子的碎片很碍手碍脚……

成步堂：(出示证物“不安定的罐子”)等一下！宝月巴小姐，你的心情我能理解。两年前……为了保护妹妹，你犯下了“罪”。
裁判长：罪门直斗被杀现场的“捏造”……对吗？



成步堂：如果现在把真相公布于众的话……那你两年来所作的努力都将付之东流……但即便如此，我们还是不得不追究！追究那隐藏在你证词中的巨大矛盾！
巴：我、我的证词中……有“矛盾”？
成步堂：……你是这么作证词的。“打破的罐子的碎片很碍手碍脚”……
巴：嗯……嗯……
裁判长：有什么问题吗？
成步堂：真是个单纯的失误。这个罐子上……有用被害者的血留下的信息。
巴：是罪门检察官用尽最后的力气写的吗？
成步堂：不错，那个时候就已经存在着矛盾了。
巴：！
成步堂：如果被害者能够在罐子上写下信息的话……那么，作案后，罐子应该还“没有打破”！
巴：啊……！
成步堂：不错！在打破的罐子上，是不可能写下名字的！
(全场哗然)
裁判长(敲打木槌)：肃静！肃静！
御剑：裁判长！好像……我们还需要更多情报，关于那个罐子和血字。我们，也许犯了个重大失误！
成步堂：(重大……“失误”？)
御剑：主席检察官……好像你自己也还并不知道，我们现在即将找到的“真相”。
巴：唉……
御剑：你只要把你看到的东西原封不动地作证词就可以了。剩下的……就由我们来把它引向正道吧。
裁判长(敲打木槌)：那么，证人！请继续作证词！
巴：……

～罐子和血字～(证人：宝月巴)

1.罐子的碎片上有血迹，这我很快就发现了。
2.但是，房间里很暗……我没有调查它的时间。
3.所以，我把所有碎片上的血迹全部擦掉了。
4.因为碎片很大，所以我没有什么遗漏。
5.“在被发现之前，要让它们消失”……我当时考虑的只有这些。

裁判长：你把……血字擦掉了……
巴：那时的我，还不是主席检察官。
茜：姐姐……并不认为真凶是青影，所以，才把罐子上的血字擦去了……
裁判长(敲打木槌)：那么，辩护人，开始询问吧。

对证词"因为碎片很大，所以我没有什么遗漏"出示证物"不安定的罐子"。

成步堂：事实上……你肯定也并不知道事情的真相。
巴：……？
成步堂：这块最后的碎片……是在严徒局长的保险箱中发现的。
巴：局长的……？为什么会在那……
成步堂：(果然……宝月巴小姐并不知道！)这里，有件很不可思议的事。只有那块碎片上……清楚地残留着"血迹"！
裁判长：但、但是！刚才证人不是已经断言了吗！"'一块不剩'地收集了碎片，把血迹擦去"……
成步堂：所以……我们才得出了一个"答案"。也就是说……那天晚上！最先发现现场的人，并不是宝月巴小姐！不错，最先发现的那个人应该是严徒局长！
(全场哗然)
裁判长(敲打木槌)：但是……被告人也有可能看漏了碎片……
成步堂：那些碎片，每一块都很大，无法想象会有人看漏！
裁判长：但是！像我这样的人，有的时候为了找出口中的假牙也会用浪费整整一天的时间。
御剑：我反对！难道你忘记了吗？裁判长。在这位证人到达现场的时候，罐子"已经打破"了。
裁判长：啊……
御剑：打碎的罐子上不可能留下名字……也就是说！在证人之前，就已经有人先"发现"了现场！
裁判长：但是，严徒局长那天不是去追逃走的青影了吗！就算先到现场，也没有什么好……
成步堂：如果这样的话，那他为什么这两年来一直默不做声？
裁判长：这是……
成步堂：怎么样，裁判长！
裁判长：虽然不太愿意说，但是还是想告诉你，我尝到了被惩罚的滋味。
御剑：严徒海慈那天比证人先到现场一步，而且自己打碎了罐子……故意把其中一块碎片藏了起来。对了，这种行为叫什么来着？
成步堂："捏造"……还有"隐蔽"！
裁判长：但是！为什么！严徒局长为什么要这么做！
御剑：这个……只要看看之后的展开，就应该会很明朗了。

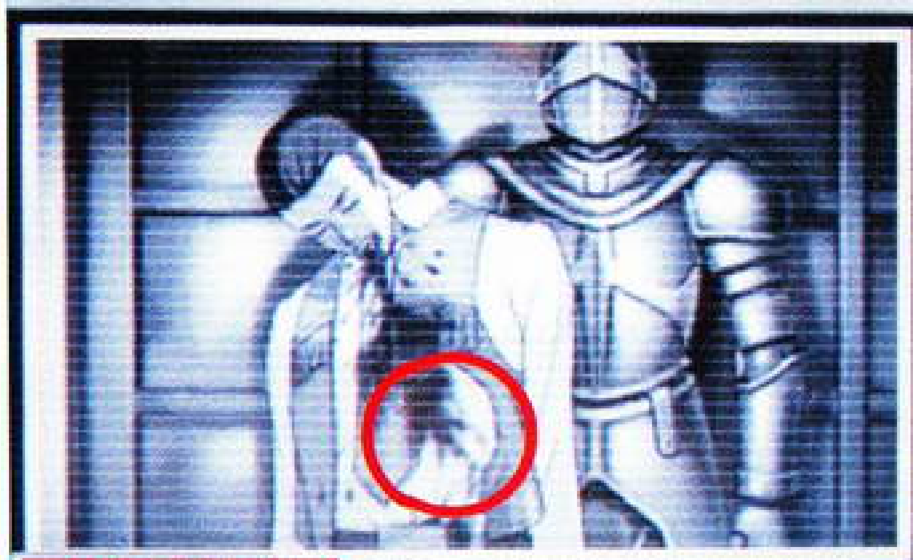
裁判长：之后的展开？
御剑："发现"现场的被告人，以为"作案"的是她妹妹。她希望得到严徒局长的帮助……因为她一心想要救妹妹。严徒"帮助"了她，捏造了对青影的绝对证据，然后，宝月茜得救了。不错，这就是全部！这都是为了能让你对她言听计从的计划！
巴：啊……怎么、怎么会！都是我，是我一个人……
茜：姐姐！不要再袒护局长了！我不想再看到因为我……而让姐姐痛苦了！
巴：不是！不是你！你没有杀任何人！不要相信辩护人说的话！他们都是群为了委托人而理直气壮地说着恬不知耻的谎话的家伙！
成步堂(大汗)：恬不知耻……(没想到会被委托人自己这么说。)
裁判长：不知怎么的，我突然发现你看起来很恬不知耻。
成步堂：……(等、等一下……难道还……也许我们还在陷阱之中！)
裁判长：怎……怎么了？辩护人……
成步堂：宝月巴小姐……也许是对的。
御剑：什么意思，成步堂！
茜：也就是说你真的很恬不知耻吗？成步堂先生！
成步堂(拍打桌面)：宝月巴小姐！请再作一次证词！
巴：唉？
成步堂：如果在你并不知道的地方存在着"捏造"，那"夺去罪门直斗性命的人是宝月茜"这一点……很有可能本身就是捏造的！
茜：但、但是，我……我确实记得我把他推开了啊……
成步堂：宝月巴小姐！拜托了！
巴：……但是，我……
御剑：现在你不应该害怕。
巴：……！
御剑：询问的结果……说不定不会有任何改变。但是，改变的可能性还是有的，只要你……讲"真话"！
巴：……知道了。请让我作证词吧，就我看的东西……原封不动地。
裁判长(敲打木槌)：那么……最后就再请你作一次证词吧！

～真正看到的东西～(证人：宝月茜)

1.在现场……罪门检察官的尸体被刺在盔甲的剑上。
2.而且……小茜和青影晕倒在了旁边……
3.看到那个状况……我认为人是那孩子杀的。
4.所以，我抹去了所有与妹妹有关的证据。
5.在严徒局长的帮助下，把尸体从剑上拔下来并搬走……

6.但是，如果一切本身都是“捏造”的，那我妹妹就有可能是无辜的！

裁判长：真是难以想象那一幕，把尸体从盔甲的剑上……
御剑：很遗憾……看到那些的只有你，如果有什么证据的话……
巴：……其实……证据的话，还是有的。
御剑：……！
巴：今天早上，我偷偷给过你了……成步堂律师。
成步堂(大汗)：啊！我、我吗？
巴：两年前的那天，我拍下的“现场照片”。我觉得说不定……它会派上用场。
成步堂：但是！我不记得我拿过拿东西啊……
茜：姐姐她……一定早就想好了，因为她相信成步堂先生的力量……
裁判长(敲打木槌)：那么，辩护人，请把那张“照片”交上来！
成步堂：(我不记得自己从宝月巴小姐那得到过照片……)
茜：姐姐不是说“今天早上给你”的吗？
成步堂：今天早上……她好像确实给过我什么东西……
茜：那就再好好调查一遍那个证物吧！照片肯定就在某个地方！
(调查“证据法入门”，得到证物“宝月巴的照片”)
茜：太……太惨了……这……这是真正的杀人现场！
巴：实际看到过这一幕的搜查官，并不存在。因为在联系刑事课的时候……一切都已经动过手脚了。
茜：啊，成步堂先生！胸部被割走的那部分，难道是……
成步堂：(就是在严徒局长的保险箱中发现的布块……吗？)
茜：那布块上……好像沾着指纹呢。那指纹的主人，肯定就是凶手！
成步堂：(你说什么……那块布上的指纹是……小茜，你的！)
茜：怎么了？你的嘴唇发紫了哦。
御剑：总之，一切还是通过询问来搞清楚吧。只要你讲真话……那就能揪出“真凶”！
裁判长(敲打木槌)：那么，辩护人……开始询问吧。
？？？：等一下！
(严徒海慈突然出现在证人席)
严徒：你们给我适可而止吧，我可没听说过这样的审理。
裁判长：严徒局长……
严徒：什么？你们都想把我变成坏人来着？那么，我也有些东西想说。
御剑：我反对！你能不能不插手？
严徒：你说什么？
御剑：你已经拒绝了在这次审理过程中作所有证词。反过来说……就是你自己放弃了所有发言的权利。
严徒：……
成步堂：(拒绝发言的“危险性”……就是这个！)
御剑：你还是给我闭上嘴坐在一边乖乖地听着吧，那吊在自己脖子上的绳子慢慢地扎紧的声音……
严徒：哇啊啊啊啊！他妈的！什么？你们想置我于死地？
成步堂：……！
严徒：很遗憾，这不可能哦。因为……我根本就没有发言的必要。
御剑：什么意思？
严徒：“证物”……即使不能发言，我还可以提交证物。
裁判长：这倒是……啊！难道严徒局长，你还有什么决定性的证物？
严徒：没有哦，我自己现在已经没有了。
裁判长：“你自己”？
严徒：但是……喂，小成？
成步堂：……！
严徒：你为什么从刚才开始……就不发话了？你不是有吗？能够完美证明“推开小直的人到底是谁”的决定性证据！
裁判长：是、是吗？辩护人！
成步堂：……(如果现在提交“那个”的话，毫无疑问……杀害罪门检察官的就成了“宝月茜”！)
裁判长(敲打木槌)：辩护人！如果你有证物的话，那我就命令你把它交出来！如果不正当地隐藏证物……那将判以重罪！
成步堂：(怎么办……这里是最关键的地方，绝不容许有闪失……)目前……我还没有可以提交的证据。
严徒：蠢材！别……别搞笑了！
裁判长：严徒局长？
严徒：你、你不是打开过我的保险箱吗？它……它应该就在里面！决定性的证据！
成步堂(摇头)：你说什么？
茜：成、成步堂先生！怎么了！我们不是找到了吗？


宝月巴的照片

严徒：是吗……我明白了！你应该知道了那“指纹”的意义了吧？所以才不肯提交……
御剑：严徒局长！那……到底是什么东西！
严徒：这还用问？自己看现场的照片吧。被害者所穿的马甲……的胸部位置。看上去……好像被人割走了。
御剑：那难道……是你干的好事？
裁判长：难道！那不是不正当搜查吗？警察局局长竟会有如此丑闻！
（全场哗然）
严徒：……真没办法……说真的，我没想过会走到这一步。
成步堂：……！
严徒：但是……要真让我变成杀人犯，那可不是闹着玩的，对吧？行，那我就全部都告诉你们吧。
裁判长：什么……你，承认了？
严徒：确实……那天是我第一个发现现场的。而且……我利用了当时的状况，编撰出了操纵她的剧本。
茜：你果然……对姐姐……
严徒：那时……我非常确信，如果让那边的小妹惹上犯罪嫌疑的话……看到现场的宝月巴，一定会与我商量。
御剑：所以，你才……“帮助”了宝月巴吗？
严徒：我指示她对所有的证物都进行了篡改。把刀尖刺进去、移动尸体什么的……
御剑：利用那些证据，我……判处了青影丈有罪！
严徒：但是，在做那“工作”的时候……我事先已经藏匿了两样证物，在小巴出现在现场之前。
成步堂：“两样证物”……它们都在你的保险箱中！
裁判长：为什么要那么做？
严徒：这不很明显吗？为了“保险起见”。
成步堂（大汗）：保……“保险起见”？
严徒：虽然我对计划很有自信，但如果发生万一那会怎样呢？关键时刻，我万不得已也可以把罪名推到小妹身上。
裁判长：你在“捏造”的时候……竟然想得如此周全！
严徒：你以为我是谁？我可是坐上警察局局长这把交椅的人哦。看，这块罐子的碎片，我把“茜”字上最为醒目的这个部分给藏了起来，虽然没想到她会把其他血迹擦去。
御剑：我反对！但是，如果一切都是证人的“捏造”！那这罐子上的文字，也不见得就是真正的线索！
严徒：咳……咳……真讨厌。我就知道有人会这么想，所以我还准备了另一个“保险”。
御剑：那就是……被割走的布块吧？
严徒（微笑）：不错。行了，快交出来吧，小成！
成步堂：……
茜：成步堂先生！快交出去吧！
成步堂：……严徒局长，你……承认了吗？在自己的保险箱中，藏着被割走的布块。
严徒：虽然局长的宝座有些可惜……但我更不想成为杀人犯……我承认“捏造”罪。
裁判长（敲打木槌）：辩护人！怎么了？刚才……你不是说过“没有可以提交的证物”的吗？
严徒：真是个蠢材……早点拿出来多好。
成步堂：（真是一场持久战……但是……这里就是关键了！这一瞬间，决定着胜负！如果这里判断失误的话……那就赢不了了！）明白了，我会提交证物！
裁判长（敲打木槌）：那么，就请你把证物交出来！能证明杀害罪门检察官的人是谁的“决定性证物”是？
成步堂：（出示证物“布块）我再确认一次。这布块，是案发当日你自己亲手……从被害者的马甲上割下来的，对吧？
严徒：啊，对！终于拿出来了啊！
裁判长：这、这布块上……残留着手印！
御剑：裁判长！马上对留在这块皮质布块上的“手印”进行检测……如果不是相当程度的冲击的话，它是不会这么明显的！
裁判长：就是说，这布块……
御剑：我能断定它是没有“捏造”余地的决定性证物！
（全场哗然）
严徒：哼哼……太嫩了，小剑，你还嫩的很呐。
御剑：什么意思？
严徒：你想想看，小成为什么……之前都一直不肯提交它？
御剑：是……是吗！莫非你知道？这块布上沾着的指纹的主人……是谁？
茜：是吗！成步堂先生！
裁判长（敲打木槌）：这指纹的主人，才是杀害罪门检察官的真凶！它到底……是谁的指纹？
成步堂（点头）：明白了，我现在就告诉你。（应该不要紧……到现在为止，事情的发展都在预料之中！）这块布上沾着的指纹，它的主人是……宝月茜！
裁判长：宝……宝月茜小姐的？
茜：啊啊啊！我、我……
成步堂：对不起……小茜……
茜：成步堂先生，为什么……为什么之前一直都不告诉我！
（全场哗然）
裁判长（敲打木槌）：肃静！肃静！肃静！
严徒：啊哈哈哈哈！你真是个杰作，小成！你明明知道是那丫头干的，却想把罪名强加到我身上……
裁判长：非常遗憾……似乎果然是那位少女……把

罪门检察官推开的。
巴：等一下！没想到你是这种人，成步堂辩护律师！
裁判长：被、被告人……
巴：你明明知道指纹的事！却还……说得好像还有希望似的……
成步堂：宝月巴小姐……还没到时候呢……
巴：唉……！
成步堂：这次审理……还没有完呢。
严徒：哈！真的很遗憾，已经结束了哦，全部，包括这次审理……以及你自己的律师生涯。
成步堂：……
严徒：你自己原本可是想“故意”隐藏这决定性的证物的。这可足以构成犯罪了，而且是……重罪。
成步堂：……
严徒：真的好期待啊……判决结束后，我会起诉你的。我一定会把你的律师证拿掉的哦！
成步堂：……
严徒：怎么了？怎么不说话了，可一定要把你的感想告诉我听听哦。用自己的双手把可爱的小妹变成杀人犯的感想……
成步堂：……在这之前，让我们先弄清楚一件事吧。
严徒：什、什么？
成步堂：当然……就是“真凶”咯。罪门直斗被杀事件的……
裁判长：你、你说什么！
成步堂：严徒局长，你确实是正确的。这块布确实能完美地证明是谁杀害了罪门直斗。
裁判长：所以！那人就是宝月茜小姐，不是吗？
成步堂(摇头)：这不可能，因为……这块布上有一个决定性的“矛盾”。
严徒：怎、怎么会！你说矛盾？你这家伙……事到如今了还想说什么！
成步堂：不错，是矛盾！而且，那会指出真正的凶手！
(全场哗然)
裁判长(敲打木槌)：肃静！肃静！成……成步堂君！这、这块布……到底哪里有矛盾！
成步堂：(严徒局长……这是最后的致命一击！)请看与这块布相“矛盾”的证物！
(出示“宝月巴的照片”)
严徒：这、这是……
成步堂：是宝月巴小姐拍下的照片……你看仔细了，被害者罪门先生马甲上被割去的部分！
裁判长：这……可以看到里面的衬衫啊。被血弄脏了，虽然不是太明白……
成步堂：不错，胸口被血给弄脏了……那是当然的。应该是刺到肺了吧，血从口中流了出来。
裁判长：啊！但、但是！快看这块布！上面……没有血！
严徒：啊……啊啊啊啊啊！
成步堂：既然这块布上沾上了宝月巴的指纹……那她就应该的确推过罪门检察官没错。但是……那个时候！罪门检察官还没有被剑给刺到！
严徒：等……等一下！那算什么啊……
成步堂：那么……我现在问你，严徒局长。被推开的罪门检察官没有被剑刺到……
御剑：恐怕是头撞到了地板上，所以晕过去了吧。
成步堂：那样的话……那到底是谁？在宝月巴小姐赶到现场之“前”，把晕倒的罪门直斗的身体从地板上拖起来……并刺到盔甲的剑上的人……
严徒：呜……呜呜呜……！
御剑：还有，那个“凶手”为了把罪名嫁祸给宝月茜……用被害者的血在罐子上写下了“茜”字。而且……还把罐子打碎，故意留下“线索”，让宝月巴以为是她妹妹作的案！
严徒(捏紧拳头)：……
成步堂：应该还记得吧？你自己承认过，这块没有沾血的布，是你亲手“割”下来的。也就是说……你以此行动为自己留下的“保险”……恰好是证明你自己就是凶手的最完美证据！
严徒：哇啊啊啊啊啊啊！
成步堂：(结束了……吗……)
严徒：哼……哼哼哼……啊哈哈哈哈哈！真是太可惜了……小成！明明就差一点点了……
成步堂：……！
严徒：很遗憾……不行，我不承认哦。
裁判长：什么意思？“不承认”？
严徒：那块布……是“违法证物”！
(全场观众议论纷纷)
裁判长：肃静！肃静！你想说什么！
严徒：使用违法证物判罪，是不予承认的！你应该记得吧，小长！那家伙……那个律师他曾经想要藏匿它！
裁判长：的……的确！辩护人曾一度拒绝过提交证物！
严徒：那时……那块布就不是“正当证据”！
茜：怎……怎么会！
严徒：呼呼……哼哼哼哼……真的很遗憾……你们想以法庭战术来战胜我吗？这可真所谓“最后的大逆转”！
裁判长(敲打木槌)：很遗憾，严徒先生的主张，从法律角度来说是完全正确的。你觉得呢？御剑检察官。
御剑：的确……不能用违法的证据来对嫌疑人判罪，不过这也是它“真的违法”的后话了……
裁判长：唔？你觉得呢？辩护人！
成步堂：……(好像……这次作战的“真正意义”拨云见日的时候马上就要到来了……)
裁判长：……辩护人，你承认吗？故意藏匿那块布……

成步堂：的确……我曾一度拒绝过提交证物。
严徒：你看！你看！就是说证物是违法的咯？
成步堂：我反对！（摇头）你错了哦，严徒先生。
严徒：唉……
成步堂：我在那时……不是“没有提交”，而是“不能提交”。
裁判长：什……什么意思？“不能提交”？
成步堂：辩护方要为那个证据的提出做准备！
严徒：他在说谎！小长！别听他的胡言乱语！他是个卑鄙的家伙！
御剑：这次审理……就只剩下最后一个问题了。这个证物，到底是不是“违法”的？
裁判长（敲打木槌）：那么……这次终于是最后一次了。你曾经一度拒绝过提交证物，请出示能证明这不是“违法”的相关“证据”！
成步堂：这……就是证据，《简明证据法入门》……
严徒：什……什么……
成步堂：我也学过了哦……局长先生。的确……那块布上是沾着宝月巴的指纹。但是……那个时候，它不过是一块普通的“布”而已。
严徒：唉……
成步堂：这本书上写得清清楚楚！证据法的“两大原则”！
严徒：什么……怎么会……
御剑：第一：没有经警察局认可的证物提交后不予承认。
成步堂：它是我自己发现的……在你的保险箱中，因此，当然……没有经过警察局的认可。
御剑：第二：要提交未登录的证据必须和审议中的案件有关联性。
成步堂：不错……关键就在这。“布块”和“SL9号事件”……要证明它们的“关联性”……是不可能的。
严徒：怎么会！怎么可能……你这种胡说八道能顶用吗！那种“关联性”什么的，一看那张照片（指“宝月巴的照片”）不就一清二楚了……
成步堂：很遗憾……你好好回忆一下。这张照片的提交，是在“什么时候”？
裁判长：确实……还是刚才的事！
严徒：这……怎么会……
御剑：不错……在今天上午10点、这次审理刚开庭的时候……那块布的确是没有任何价值的。
成步堂：而且给它“证物”这个“价值”的……正是严徒海慈先生，你自己哦。
严徒：……！
御剑：你……自己承认了某个“事实”——是你亲手把那块布割下来的！
严徒：啊……啊啊啊啊啊！
御剑：那个瞬间，你自己承认了这块布就是决定性的“证物”。不错！就是身为警察局局长的你自己承认的！
成步堂：能从被害者的胸部割下它的……就是在罪门直斗临死前，站在他面前的人。也就是“真凶”，而且，那个人就是……严徒海慈！除了你以外不可能会有别人了！
严徒：呜呜呜……（突然冷笑）哼哼……（不断冷笑并鼓掌）哈哈哈哈哈！果然……早知道还是应该把那家伙（指罪门恭介）除掉为妙……真是个死缠烂打的家伙！这两年来一直都只是在我身边嗅来嗅去，明明每天都有新的犯罪发生……
御剑：你所做的这一切，已足以构成犯罪了。
严徒：那家伙……无论如何都想重新调查那起案件，把市之谷响华变成自己的同伴，并说得多田敷道夫……
成步堂：多田敷搜查官？
严徒：不错！能听我说完吗？小成！罪门恭介去找多田敷道夫，并拜托他帮自己的忙。但小多拒绝了……这是理所当然的事。但是，罪门恭介还是没有放弃。
御剑：所以他偷了ID卡，想要强行掠夺证物……
严徒：在那个命中注定的日子……多田敷来到了我的办公室，带着他的《遗失启事》。我感到有种不祥的预感，于是和他一起赶往了保管室……他啊，说出了非常可怕的事情哦。“能再调查一次吗？局长！就这么移动证物……也太可疑了”……他打开保管库，取出证物的时候说道，“现在还不算晚，我要把它交给罪门！”我真的开始急了，虽然早有不祥的预感，但却没想到会这么糟糕。那时……那把被诅咒的匕首（指弹簧刀）映入了我的眼帘，于是我就……不管怎么样，我都不能把匕首从伤口处拔下来。
御剑：如果拔下来的话……那出血就会加剧，那样就不好做善后处理了吧。
严徒：但即便如此，血还是出得很厉害，难不准会有什么人会被这股血腥味吸引过来。虽然我连忙擦去了血迹……但是却只注意到了地板上的血迹，犯下了无法挽回的失误。



成步堂：那是指……系锯刑警的保管库上留下的"手印"吧。
严徒："犯罪电脑"……尽管以前常有人这么称呼我，但实际做起来的时候任谁都会像个新手，不是吗？我当时也急了，这可真不像我的作风哦。
御剑：于是……你想用我的车把尸体……
严徒：不好意思！我想不出其他运走尸体的方法。把你的后备箱给弄坏了，不要紧吧？反正你赚得多，和那些刑警们不一样。
御剑：唔唔唔……
成步堂：即使这样！那你把宝月巴小姐也卷进来……那也太卑鄙了不是吗？
严徒：啊，我想找她做陪葬陪我体会下真相暴露时的痛苦。
御剑：多田敷搜查官保管库中的证物，也是你……
严徒：虽然我知道这样做不对，但是我已经没有选择的余地了。
成步堂：但……罐子的碎片和手套倒是还留着。
严徒：果然啊……比起犯罪，还是搜查对我来说更合适些……所有东西都在妨碍我……真是些优秀的家伙，优秀到让人妒忌了……
御剑：扭曲的证物一定会孕育出死亡，这……你应该很清楚吧……
严徒：那，小剑……你是为了什么才站在这法庭上的呢？
御剑：我？
严徒：你应该很恨犯人吧……非常憎恨。我很清楚，因为你……和我是臭味相投的。
御剑：……！
严徒：总有一天，你也会明白的哦。一定会的……自己孤身一人和他们作战……到底"需要什么"……
御剑：……
严徒：那么……就道这里了。再见了，各位。啊，小长。
裁判长：怎、怎么了？
严徒：看来我不能遵守下个礼拜的约定了呢。这么突然，真有点不好意思！
裁判长：……(摇头)真的很遗憾，严徒海慈先生。
严徒：……
裁判长：我很了解以前的你，曾经的你是代表了我们这个世代的优秀搜查官……真的很遗憾。
严徒：……这都过去了，谢谢你，小长。什么嘛，不会有事的！小成……还有小剑……只要有他们两人在的话一定会没事的……因为，我现在已经听到新生活开始的"旋律"了。
成步堂(问宝月巴)：我有两点想跟你确认。
巴：是。
成步堂：第一，你妹妹宝月茜没有伤害任何人；第二，严徒海慈从一开始就背叛了你。也就是说……宝月巴小姐，你已经没有任何保持沉默的理由了。
巴：嗯……如果这次审理结束的话……我会全部说出来的，从那次案件中得到严徒的帮助"捏造"现场开始……到这两年中我到底做了些什么……我都会说的。
裁判长(敲打木槌)：好像……差不多了，所有的谜团都已经解开了。
成步堂：对不起，宝月巴小姐。我似乎……还是没能完全拯救你。
巴：……你可别骄傲哦……律师新人先生。
成步堂：……！
巴：真不愧是绫里千寻相中的人。不错……要是再过上三年，你一定能成为最了不起的辩护律师。真的谢谢你，成步堂君……
成步堂：宝月巴小姐……
巴：还有你……御剑君。
御剑：……！
巴：这三天来……你和我尝到了同样的苦头，那到底有多痛苦……我很明白。
御剑：怎、怎么会……没什么大不了的！
成步堂(大汗)：(肯定在说谎……)
巴：虽然明知道随时都有可能遭受挫折……但是，你依然坚持不懈地为成步堂指明了前进了方向，直到最后。你真的很努力呢。
御剑：别这么说！这是理所当然的。
裁判长(敲打木槌)：通过这次的案件，我们……好像有必要重新考虑一下自己的"应有的态度"了。被告人……
巴：在。
裁判长：在杀人嫌疑这一点上，你是无辜的……但是，虽说是受到威胁的，但你确实和严徒先生之间有着"共犯关系"。关于此事，日后还得重新审理。
巴：嗯，我明白了。
裁判长：怎么了？你的脸上竟然绽放着如释重负般的微笑……
巴：久违了，这种从沉重的锁链中挣脱出来的感觉……
裁判长：这次审理也已经拖得够长了，那么，我现在就宣布对"杀人"这一罪状的判决！无罪！
(全场欢呼)
裁判长：(敲打木槌)那么，今天就到这里休庭！

同日 下午5点03分
地方裁判所 被告人第2休息室

成步堂：(终于……一切都结束了……)
(宝月茜垂头丧气地出现在成步堂面前)
成步堂：小、小茜……
茜：……
成步堂：怎、怎么了？怎么这副表情？虽然……你

姐姐没有被判完全无罪，但至少已经洗脱了杀人的罪名啊……
茜：不是因为这个！刚才，在审理结束的时候……姐姐对你和御剑检察官先生表示了感谢……但是我也……明明我也已经很努力了。姐姐却……什么都没有对我说。
系锯(突然出现)：打扰一下！
成步堂：……
茜：……
系锯：啊……那么下次再说吧，我先失陪了！(准备离去)
成步堂：啊……系锯刑警！怎么了？
系锯：你们不是故意的吧？把当职的刑警使唤来使唤去，我过来后还对我这副态度……啊，我只是随便说说。
茜：那个……你又受到姐姐什么委托了吗？
系锯：不……这次有点不一样。怎么说呢……从某种程度上来说，是受你的差遣。
茜：我？
系锯：为了你……我把她带来了哦！
(宝月巴走上前来)
茜：姐……姐姐……
成步堂：不要紧吧？毕竟宝月巴小姐还在拘留中。
系锯(傻笑)：别人都不知道的。
巴：小茜……我想和你道个歉。
茜：不要紧的，没什么。我……没放在心上。
巴：两年前的那个时候……
茜：……！
巴：是我出生以来……第一次感到无所适从。我拼命去遏制那种想要大声叫唤的心情……脑海中不断盘旋的只有一件事——“我不想把你卷此事”。
茜：姐姐……
巴：于是，我借助严徒的力量，掩盖了“真相”。这……都是为了你，我一直都是这么认为的。但是……事实却不是这样，我错了。
茜：唉？
巴：那起案子结束后……我变了。因为如果我不改变……是无法忍受这两年的煎熬的。我也知道你很难过，但是……我无法面对那样的你。因为我……害怕，害怕看到你的眼睛，害怕让你知道“真相”……
茜：但是！姐姐为了我……
巴：不对。
茜：嗯？
巴：那个时候……我只是假装对你的心情视而不见，虽然我知道隐瞒“真相”……不过是对你的欺骗！
茜：姐姐……
巴：真是傢傻瓜一样，现在……我终于发现了。小茜，对不起。
茜：拜托了，姐姐！别道歉了！因为……我很高兴。
巴：嗯？
茜：姐姐……果然还是我最了解的那个姐姐哦！我相信，总有一天那样的你一定会回来的！
巴：小茜……



成步堂：(人无法改变过去……而且，犯下的罪行不得不去偿还。可是……又为什么非得去偿还不可呢？那一定是因为……在前方还有“路”要让我们走下去吧。为了能够斩断过去，就不得不注视着前方一路向前走下去……看着这对姐妹，我深有感触。)
巴：成步堂君，系锯君。
系锯：在……在！
巴：真的很谢谢你们。总有一天……我们一定会在某个地方再度相遇的。对吗？御剑君。
成步堂：唉？御、御剑？
巴：别躲在那种地方，快出来吧。
(御剑走上前来)
成步堂(大汗)：(这家伙藏在什么地方了啊！)
御剑：不管怎么样……我都想说句祝贺的话，恭喜你们了。
巴：非常感谢你特意……
茜：谢谢你！御剑检察官先生！
御剑：那么……我失陪了！
巴：这次的事情……别放在心上，御剑君。
御剑：……！
巴：错的是我们，不是你。
御剑：……已经太迟了。
成步堂：……！
御剑：别人会怎么说我……我都很清楚。我自身犯下的过错……这是无法改变的！
茜：御剑检察官先生……
御剑：而且……我很害怕局长说的那句话……“你应该很恨犯人吧……非常憎恨。我很清楚，因为你……和我是臭味相投的。”“总有一天，你也会明白的哦。一定会的……自己孤身一人和他们作战……到底‘需要什么’”……的确……我很憎恶犯人，我

原本准备用尽我这一生去和他们战斗！"孤身一人和犯罪分子作战的时候，需要'武器'"……真是恐怖……以前我经常会有同样的想法。
成步堂：是吗……
御剑：说不定……"总有一天，我也重蹈他的覆辙"一想起这个……我就觉得自己无法再像这样继续检察官生涯了！
巴：御剑君，为什么你还不明白……严徒海慈也好、你的老师狩魔豪也好……
御剑：……！
巴：他们两人都是真正值得尊敬的了不起的战士，但是……他们却犯了一个错误。
御剑：唉……
巴："孤身一人和犯罪分子作战的时候，需要'武器'"……这也许没有错。但是……请好好想想，你可并不是一个人啊。
御剑：……！
巴：这次的审理也是如此，有个"证物"正是因为有了你和成步堂君……才能够成立的不是吗？对吧？成步堂君……
成步堂：嗯？对、对！（说得这么突然……）
茜：成步堂先生！快给御剑检察官看看吧！
成步堂：（只靠御剑和我……一人是无法发现的"证据"是……）
（出示证物"证物名单"）
茜：这是……我画的画！
成步堂：所有的"反击"都是从这里开始的。你所拿着的名单和我找到的名单……只要缺少了其中一份，这幅画就无法完成哦。
巴：这一定……不仅仅是偶然哦，御剑君。
御剑：……！马上就要到时间了。
茜：御剑检察官先生……
御剑：那么……我失陪了，我还有些善后要去处理。宝月巴主席检察官……多保重。
成步堂：御剑！往后你准备怎么办？
御剑：……
成步堂：这次的案子……是让作为"检察官"的你得到"新生"还是"毁灭"……能决定这一切的，只有你自己！
御剑：啊……我知道，也得谢谢你……成步堂。接下来……就是我自己的问题了。
成步堂：御剑……我会在法庭上等你。
御剑：……那么，我失陪了。
巴：那么……我也必须得走了。
茜：嗯，我会去看你的。
巴：我们都得好好学习才行哦，那……这个，就作为礼物送给你了哦。（取出一本书）
茜：《简明科学搜查入门》……
巴：这可是我第一次买书，你可要好好看哦。
茜：谢、谢谢你，姐姐！我会好好学的！
成步堂：（就这样，一桩案子又落下了帏幕。但是……我相信，小茜和宝月巴小姐……她们两人的故事……今后一定还会重新开始。而且，我也……必须得去再度面对我自己的故事。从明天开始，我要以新的心情，迈出新的步伐！）
系锯：啊，在你迈出脚步前先打扰一下。
成步堂：怎、怎么了！系锯刑警！
系锯：我觉得你应该也知道……宝月巴主席检察官还在拘留中。
茜：啊……
成步堂：不过你不是说了不要紧的吗？
系锯：怎么会不要紧！
成步堂：嗯？
系锯："在30分钟里睁一只眼闭一只眼"，这可是我说好要给看守们大把钞票才换来的哦。
成步堂：唉……唉。
茜：不愧是刑警先生！干得真不错！
系锯：啊不，哈哈，我要说的就是这些，那么那些钱就拜托了你！（傻笑）
成步堂：啊啊啊。
系锯：以我那点薪水可是力不从心的……要那么多钱。
成步堂：啊啊啊啊。
茜：真的谢谢你了，成步堂先生！
成步堂：……（好像，还是要再大叫一次比较好……）
系锯：机会难道，不如大家一起去吧！
茜：啊，真是个好主意！那么，大家就一起去吧！

一起案件终于又画上了句号，虽然这个句号也许并不完美，但是我却在这次审理中找到了那种从百无聊赖之中获得涅磐的感觉。御剑最终还是选择了离去，但毫无疑问，这暂时的离开换来的将会是他的新生。宝月茜踏上了前往美国的行程，我坚信这个酷似真宵的女孩未来一定会在"科学搜查官"之路上走得更远，因为她有一个永远支持着她、与她如影随形的姐姐，不是吗？

全文完



文 铭风



《螺旋破碎机》全隐藏关研究

虽然本游戏的关卡并不是很难，但是在游戏通关后，可以以300芯片的价格，去购买隐藏关。这些隐藏关的难度十分BT，不但要熟悉游戏中的众多机关，对玩家的熟练操作也是有要求的。同时某些地方还要多多用脑，动作再熟练也没用。这些隐藏关可以说是游戏的精髓所在，下面就为大家讲解一下。

第一关的隐藏关

开始时用钻头钻在悬空装置上，然后按左转换到左面，再后跃你就会发现刚好可用钻头让主角悬空在下一个装置上，如此反覆就可前进。关卡中有的地方要稍微动一下脑子，基本没有难度。到了图中的地方时（图1），向左可以拿到宝物并且过关。向右可以拿到芯片，但是会回到开始的地方。


■图1

第二关的隐藏关

开头部分没什么难度，只不过平台和背景颜色一样，眼睛会比较难受（汗）。到了图中的位置（图2）时分为两路，各有一个宝物。下路直接冲刺就可以进入，只有一条路可以走，没什么难度。


■图2

进入上路要钻黄色的砖块之后后跃，然后在左上的平台上冲刺到黄色的砖块上。到了图中的地方（图3），需要冲刺后钻右面的砖块，否则很难钻到。之后可以用后跃进入上方的门，到了门里会在激光阵底下开始遭遇战。得到二级齿轮以后，就可以依靠后跃回到金属门了。在下一个场景里，左面和上面各有一个红色管道，左面的还无法进入。上面的需要从移动平台上直接跳到上方黄色砖块的左侧（图4）。然后先走右面，等到移动装置快下来的时候马上去钻


■图3


■图4

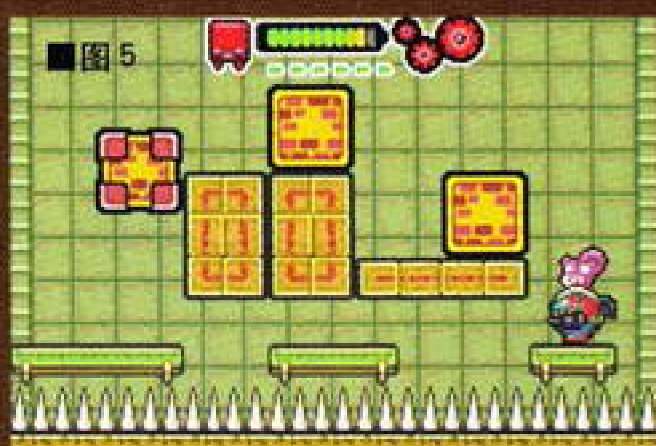
黄色砖块，然后发动二级钻击后跃。在移动装置上要马上转换到墙的一侧，然后可以反复后跃来保持钻状态。把画搬好以后，从黄砖块左侧后跃，可以进入蓝色管道。得到三级齿轮以后，可以依靠后跃进入原先不能进入的红色管道。在后面的针刺上有三个移动装置，从第一个到第二个时最好是一级速度，在第二个上可以把速度加到三再找机会。然后就是拿宝物，过关。

第三关的隐藏关

进入房间以后有三个门可以进。下面和左上的门很容易进，右上的需要在左上的黄色砖块后跃，之后还要跳到上方黄色砖块的右侧钻击后跃才能继续前进。左上的路大多要依靠练习，飞箭可以钻掉。后面由于飞箭很多，部分黄色砖块需要钻到后马上后跃。

右上的路比较麻烦。先需要把右面的砖块钻掉，躲在空格内等石头滚过后，在黄色砖块发动二级钻击后跃到上一层，如此反复。之后要在高空的平台跳跃，小心不要掉下去，很长的坑可以用冲刺过。下楼梯到能看到左面有黄色砖块时，要利用下方的黄色砖块三级后跃，到最后用右上的砖块后跃到门口。

下面的门是强制移动版面。先用钻头钻掉第一排砖头，然后钻掉下面一个砖头到图中的位置（图5）。钻掉两个砖头以后跳到剩下一个上面，然后从左面钻上面的一排砖头。再上面就要先钻掉右面一个砖头，然后从下面钻掉两个砖头。之后钻掉右上的砖头，冲刺到门口，如果速度够快还可以得到不少芯片。


■图5

第四关的隐藏关

开始时有两条分支，上面有一个宝物，下面有两个。


■图6

上面的路很简单，开始基本是一路向上飞。到图中（图6）的位置要冲刺进入。后面一个分支上面是三级齿轮。图中（图7）炮台要先打掉，否则后面无法通过。浮游炸弹能躲就躲，不能躲就撞（汗）。之后一个比较大的房间需要先到右面，飞到上面去钻移动装置，然后从左面后跃到左下的夹子。然后是拿宝物，过关。


■图7

下面的路开始很简单。后面有个地方要先转出螺丝，然后后跃到移动装置上，再落到螺丝上。第二个场景开始不久就可以看到宝物。需要先钻螺丝，等到自己被吸过去一点以后再后跃（马上后跃的话，很难钻到黄色砖块），然后去钻黄色砖块，用二级后跃到平台上。到图中的地方以后（图8），先从左面的黄色砖块三级后跃，然后去钻右面的黄色方块，等到平台到脚下的时候松开键，然后马上蹲下。在后面一个“螺丝机”那里，需要先从下面把螺丝转进去，然后到左面正转到螺丝上，马上用一级后跃钻到黄色砖块上。后面一个场景开始的五个漏斗砖块，需要在即将把第五个钻掉的时候后跃，可以到达砖块上。之后要把螺丝机的螺丝转出来，变成通路走过去。然后在右面蹲下，等螺丝恢复原样就可以到右侧了（虽然冲刺也可以，但是很难把握位置）。走到右面边缘（变成摇摇欲坠的动作）之后，冲刺然后按住右就可以到右面的平台了。后面的旋转平台要找好机会冲刺过去。到了图中的地方（图9）先要把螺丝转出，然后跳到左面的移动装置后跃到螺丝上，等螺丝还原后就可以跳到右面了。


■图8


■图9

第五关的隐藏关

分上下两路，都很麻烦。

上面的路开始时就有激光，被照到后脚下的地面会消失。在激光马上就要照到小砖块时，马上和激光反方向通过就可以了。在这个地方还有场遭遇战，只不过如果是无敌时间，即使被照到也没事。在后面有类似5-1关中BOSS的地方，但是上面会有粘液射下。一堆移动装置的地方，在必要时可以跳到炮台上。后面一个场景先会被激光追击，利用冲刺可以很方便的在几个平台上移动。然后是两道激光，躲在两个砖块下面看规律吧。再后面会从下往上照，到两个砖块上找机会。后面一个场景会有上下两道。开始时可以趁上面的激光过两个砖块时冲刺过去，然后一直到右面躲过下面的一道。然后等上面的来的时候钻到右面的桶上，只有一级速度才可以回去。等到回去以后站在那个砖块的右面，快要照到的时候跳起，被照到的同时钻到桶上，连续几个后跃趁墙还没出现的时候到右面。在右面趁激光向上移动的时候到照射范围外，然后会有四道激光。在底下的空格里等到类似图中（图10）的机会就可以跳出去了。最后拿到宝物过关。


■图10

下面的路要把拳头机器引到平台边缘（图11），然后钻到拳头上等它送你到下个平台（汗），一般钻两下就刚好被打飞。连续几次会被打到一堆移动装置附近，小心点后跃到右面就行了，钻入蓝色管道进入下个场景。这个场景有很多电，只不过如果不管血直接冲过去的话很容易，也不会受多少伤。后一个场景有很多带数字的管道，试着背一下顺序吧……别忘了可以后退。钻到分支的地方先走下面，有三级齿轮。通过一场遭遇战以后就可以拿宝物过关了。


■图11

第六关的隐藏关

这关最简单的办法就是拼血打（大汗），开头全部都是拼血也没问题的地方。

拼血拼到第一个宝物以后（基本已经花掉了一个电池…），会到达一个都是炸弹箱的场景（图12）。个人依旧推荐类似于拼血的打法（汗）。开始可以挖开图中的那个炸弹，然后跳到上面偏右的地方，等到开炸的时候直接会到右面的砖块上。


■图12


■图13

从砖块上跳下到平台上，然后跳到类似反过来的C的地方，钻右面的上面一个砖头。等那个炸弹炸掉以后跳到下一个上，被炸以后尽快向右钻可以到后面的平台。如果那一排箱子没被炸掉的话，可以跳到下一个平台上（图13），如果被炸就用黄色砖块。到图中位置时（图14），先钻掉面前的砖头，然后跳起钻上面的砖头，后跃到黄色砖块上，等到炸弹炸掉以后后跃到平台上。


■图14

最后来到图中的位置（图15），首先钻掉①，等到①被炸掉之后就去钻②。然后当②钻掉后就可以跳到下一个平台了。然后就是拿宝物，过关。



■图15

文 ikaruga 编 胧月



PSP 公主的皇冠

◆Atlus◆A・RPG◆2005年9月22日◆日版
◆1人◆512KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
プリンセス クラウン

继上一辑放出《公主的皇冠》公主篇的主线攻略后，这次将其余的四个剧本补完。只有将这4个剧本完全打穿，故事才算真正结束。这种多角度看世界的剧本构成，让游戏变得立体和耐玩了许多。

要玩到所有的剧本，首先把公主篇打穿，会出现剑士篇的《魔之剑》。打穿剑士篇后，海盗篇和魔女篇同时出现。把这两个剧本再全部打穿，才会出现最终的真·结局。

《公主的皇冠》攻略补遗

魔之剑

这是一个稍微男性向的故事。它的主人公，是一个叫作“爱德华”的剑士……

“你就是被称作知晓千里以外的龙吧。”

“我也认识你，爱德华。来找我的人都是在寻求答案，你也不例外。”

“嗯，我确实有事相求。请告知我父亲——戈尔格达·格罗斯塔的所在！我的父亲，真的像人们说的那样，是个叛徒吗？或者，像母亲说的那样，是一个值得骄傲的高贵骑士……我必须要知道真相。如果是叛徒，我会当场将他杀死；如果不是那样，我也要问他，为什么要舍弃我们……”

“你是在要我帮你弑亲么？如果你真的一定要知道的话，就帮我取来‘那个’，我就会告诉你戈尔格达身在何处。”

“你想要什么？”

“现在黑龙手中的太阳之魔法石。它是一个不怕死，力量可怕的生物。即便是这样，你还要打听令尊的所在么？”

“嗯。”

“好吧，我给你一名伙伴。依格尼斯会在旅途上给予你帮助。”

“太阳之魔法石，我一定会得到手。”

“黑龙在全世界飞行周游，居所不定。能不能遇到，就要看你的命运了。”

这是爱德华和海因德鲁龙之间的对话，爱德华带着小龙依格尼斯，走上寻找黑龙的路途。

“看来不在这里。”一只冰龙倒在爱德华的剑下。

“据说在龙之村多岚古拉，人们看到了黑龙。”村民如是告诉他。

“是么。那么……”爱德华不想多浪费一刻时间，我一定要证明，父亲不是那样的。



向左出村



墓场村泽麦塔利斯（CEMETERYTH）



向左出村



多岚古拉（DORANGORA），与绿衣若者对话



向左出村



进入龙山

之前村子中说的，就是眼前这位戴着皇冠的小女孩么？显然她不是火龙的对手。及时赶到的爱德华救下格拉多莉，同火龙战斗。（装备上对炎防御上升的装备会比较好打。）

看来黑龙并不在这里，返回时，村人告知多岚古拉已经被龙袭击了。据目击者说，它们的首领正是一条通体黑色的龙！

赶回多岚古拉，这里已经是一片火海。疯狂的火龙们依旧在肆虐，救下村妇，王国的骑士团也赶来守护村庄。在以为村庄的事件已经完全解决时，黑龙出现了！然而诚如海因德鲁说的那样，黑龙是一个强大而可怕的生物，现在的爱德华，只能眼睁睁地看着它逃走。

加度・巴度剑士村



和酒场的剑士长对话

既然黑龙已经离开这里，那么只能再次返回剑士村打听情报了。在酒场中爱德华又一次遇到剑士长。剑士长告诉爱德华，在加度・巴度东边的提塔尼亚湖，有奇怪的怪物袭击村民，很多战士前往调查都是有去无回。爱德华为了调查真相，答应了请求。

向右出村后，选择右边的路线



魔术师村



向右出村



提塔尼亚湖的洞窟



在湖边，头戴野兽面具的壮汉在问清爱德华的身份后对爱德华进行突袭，好在爱德华及时回避才没有被伤及。这个壮汉出于不可告人的目的将爱德华用稻妻魔法击倒：“哼，所谓的‘龙之终结者’不过如此而已。”

爱德华再次醒来时，身边坐着一只美丽的生物——晶亮的鳍上是彩虹的美丽光泽，她是人鱼，一只原本应该很快乐，而实际看上去非常幽怨的人鱼。

“你醒来了吗？”

“是你，救了我？”爱德华道，“我听说，加度・巴度的村民经常被提塔尼亚湖的人鱼袭击……”

“不是这样的！我没有袭击人类！”

“到底是怎么一回事？”

“不管我怎么解释，作为人类的你也不会明白吧。明天你的伤就能痊愈，那时候就请离开这里吧。晚安……”

次日早晨，人鱼送爱德华离开，刚离开洞窟没有几步，便又见到昨日的那个壮汉。

“哈哈哈，你果然在这里！”壮汉大笑，“今天我一定要获得‘人鱼之泪’，人鱼小姐！”原来人鱼伤人之类的全部都是假的，为了得到价值连成的‘人鱼之泪’，不惜捏造事实来诬蔑这只可怜的人鱼。

贪婪、残忍、自以为是，人类为什么总要在满足自己私欲的同时不遗余力伤害着别人？眼前的这个女子，由我来保护——爱德华让人鱼温蒂努藏身洞窟，自己返回加度·巴度，向村民说明真相。

加度·巴度剑士村
▼
和酒场的剑士长对话
▼
提塔尼亚湖的洞窟

爱德华：“你怎么从洞窟里面出来了，这样很危险。”

“这样可以看到你。”

爱德华：“刚才我跟剑士长谈过，这样应该不会有人再来抓你了。”

“谢谢你。我也没有什么可以报答你的……至少让我替你疗伤吧。”

接受完人鱼的祝福的爱德华，此时却被赶到的格拉多莉误会为被人鱼施了邪恶的法术。看样子格拉多莉也被村民之间的传言所误导，前来讨伐人鱼。

爱德华让人鱼回到洞窟里躲避，让格拉多莉去洞窟亲自询问真相。

次日，知道真相的格拉多莉返回加度·巴度寻找散布流言的犯人，爱德华留下保护温蒂努。

没多少时候，格拉多莉却又折还回来，慌张告知村人已经来抓捕人鱼，让爱德华帮助她前去应付。跟随她走到湖外，爱德华意识到这个格拉多莉是个冒牌货，目的是牵制住爱德华，让其余同伙去抓捕人鱼！

打败这个魔物，爱德华急忙赶回洞窟，庆幸的是那个卑鄙的家伙尚未得逞。

打跑他，格拉多莉也带着好消息回来了——犯人已经抓到，村民对人鱼的误解业已消除。既然这样，爱德华便可继续他寻找黑龙的旅途。



加度·巴度剑士村
▼
和酒场的剑士长对话
▼
加度·巴度魔法师村
▼
向右出村，选择上方路线
▼
古之洞窟
▼
打败黑龙，太阳魔法石入手

出到洞窟外，西边的天空已经被染成红色，瓦伦蒂亚城出事了！赶到瓦伦蒂亚，这里在魔族的进攻下已是一片狼藉。打败城门口的恶魔，一并救下正受到蜘蛛攻击的杰斯特奈，得知魔族的目标是顶层的王女。在3阶遇到前来支援的格拉多莉，双人合理击败恶魔。爱德华让格拉多莉先去救姐姐，自己替她断后。

打败了魔物，爱德华来到4阶，竟然见到自己的父亲——戈尔格达！



“戈尔格达……曾经背叛骑士誓言的你，如今却在保护这里？魔人！”

戈尔格达：“魔人……没错，我确实曾经帮助过魔王军……”

爱德华：“因为你，因为你，我……”得知父亲确实是个叛徒，爱德华向父亲挥动剑刃，然而因为实力的差距却反被父亲打倒在地。

戈尔格达：“爱德华，你的剑术很不错。看样子，你确实成长了很多。”

“住口！”

“可是，你对剑还心存迷惑。要打倒敌人，就要做到‘无心’。”戈尔格达说，“很抱歉我现在没有时间跟你纠缠。为了复活魔王，魔物们正在寻猎3位公主。”

“谁会相信你说出来的话！”

“如果你不相信，就跟我来。”

在吉多拉的房间，企图掳走吉多拉的魔物将戈尔格达重创后撤退。在父亲临死之际，留下让爱德华继承一把“剑”的遗憾。可爱德华依然迷茫，真相到底是什么？如果父亲真是叛徒，为什么这个时候却要来守护女王？

拒绝了骑士团长的邀请，爱德华继续旅途。只要把太阳之魔法石交给海因德鲁，就能知道一切的缘由了。

瓦伦蒂亚城下町



奈鲁特村（KNELT）



向左出村



神喻之洞窟



底层海因德鲁的房间

“按照约定，我已经把太阳之魔法石拿来了。”爱德华将魔法石交给海因德鲁。

“真是很快呢。这就是闪耀着太阳光芒、耀眼的‘太阳之魔法石’……”

“我的父亲，戈尔格达，已经死了。我来这里，是为了问另外一件事情。”

“戈尔格达临死时说的剑，你是想知道这个么？”不愧是洞察千里的海因德鲁。

爱德华：“知道的话，就请你告诉我。告诉我父亲托付的那把剑的所在！”

海因德鲁：“幻之岛，有一扇连接人间和魔界的门。你要找的剑，就插在那扇门里。25年前，就是你的父亲，用剑封住了那扇门。”



为了解决爱德华的疑惑，海因德鲁把25年前发生的人魔大战告知于他，接着说：“你的父亲为了让你继承骑士的骄傲而把剑托付给你，要救出身在魔界的吉多拉公主，就一定要把出那把剑，打开魔界之门。那里等待你的可能是死……即便是这样你还要去么？”

爱德华：“我没有什么可特别牵挂的。就算会死，我也要做一个被父亲信任的男人！”

海因德鲁：“既然这样我就告诉你，在提塔尼亚湖你可以找到人鱼温蒂努。她有到达任何水域的能力，让她带你去幻之岛吧。”

“谢了，海因德鲁。”

提塔尼亚



幻之岛

在洞窟的最底层，爱德华见到了父亲说的那把剑。

剑贯穿着魔物，牢牢地封印着魔界之门。

“魔剑格雷布尼尔……”

“你在叫我么？你是为了获得力量来这里？”

“剑……在说话？”



“没有错，我是寄居在剑中的魔人，格雷布尼尔。再问你一遍，是为了获得我的力量，才来这里的么？”

爱德华点头。

“魔人的力量，来自于黑暗。即便这样，你还想获得魔人的力量？”

再次点头。

“很好。既然这样……”

魔剑发出耀眼的光芒，一瞬间寄宿到了爱

德华的剑上，与此同时，被剑贯穿的魔物布拉迪也复活了。

“是你把剑拔出来的？”布拉迪的话音让人感觉很不舒服。

“不用道谢，因为你马上就会再度沉眠。”

“这种血的气味……我记得。和25年前的戈尔格达一样的气味……你是他的儿子！”

一场恶战完毕，魔界之门也终于打开。爱德华跟随着格拉多莉进入魔王之塔，在最上阶平安见到格拉多莉和吉多拉。此时的塔濒临倒塌，三人即刻出塔，在向魔界之门的路上，再次遇到了当初杀死戈尔格达的魔物，是时候做一个了断了。爱德华让格拉多莉她们先行离开，“骑士戈尔格达之子的力量，到底是怎样的一个水平，现在就让你这魔物见识一下！”

打败这个魔物，顺利救回了吉多拉，这样也告慰了父亲的在天之灵。同时，爱德华也知道，自己的父亲，是一名了不起的骑士。

在父亲的墓前，爱德华暗暗发誓：“有一天，我一定会变成最了不起的骑士。那时，就像你当年一样，最忠诚地去守护女王陛下。”

The End

宝之岛

这是一个海贼的故事，不过，这个海贼并不做坏事……

博多卡斯：“魔女依拉依夏，拜托你把那个恶魔的所在告诉我！”

“没有用的，博多卡斯。我也有不知道的东西。如果你真的要知道的话，就去奈鲁特村吧。那个村子的左边，有一座地下迷宫，那里有被称作‘洞察千里’的海因德鲁龙。它一定知道你要找的人在哪里。”

“洞察千里的龙……”

魔女语气一转：“可是，海因德鲁不会白白告诉你情报的。作为交换条件，它会跟你讨要一颗宝石，不然你无法从它口中问出东西。”

“那个宝石是……”

“据说它在寻找分别代表太阳、月、大地、海的4颗魔法石。每颗宝石都是传说中拥有上等魔力的神秘宝物，可这个世界上是否真的存在这种宝石，现在还是未知的。”

“不。”博多卡斯说，“至少我知道其中有一颗是真实存在的。传说中的大海贼多雷克，身佩一颗蓝色宝石。那颗宝石的名字，就是‘海之魔法石’。”

“原来如此，只要能找到多雷克的宝藏，就可以得到那颗宝石了。那么，你就去利兰德港吧。”

在利兰德的酒场，一位老者大谈多雷克的宝藏，并声称自己有藏宝图。尽管村人都说他的地图是假的，不过博多卡斯认为，这是一个好机会。在利兰德的港口，老者将一张藏宝图



出示给了博多卡斯，声称这就是大海贼多雷克留下的宝藏地图，只要按照地图上的路线，就可以找到如山的宝藏。虽然对宝藏没有兴趣，可为了找到海之魔法石，博多卡斯愿意去冒险。于是老者与他协定，找到宝藏后，魔法石归博多卡斯，而财宝归自己。不过这个宝岛也被称作大海中的墓场，很多人为此送了命，关照博多卡斯要小心。于是一行人乘上大船，航向大海。

航行途中，受到幽灵船的袭击，打倒幽灵，一行人平安到达了宝岛。博多卡斯让老者在岸边等待，自己去洞窟搜索宝藏。

在宝岛洞窟的最下层，竟然很轻易地就找

到了财宝。洞窟被珠光宝气照得通亮，不过博多卡斯在乎的只是那颗海之魔法石。这时，那个老者也赶到，同时还背信弃义地要求独吞所有的财宝和魔法石。原来，这个老者是一名海盗装扮的，目的是利用博多卡斯替他寻找宝藏。这样只要他打倒了博多卡斯，就可以拥有这里的一切。

这时，多雷克的骨架苏醒，即便是死去的他也一直惦记着自己的宝藏。胖海盗一口咬定博多卡斯是前来盗墓的犯人，不分青红皂白的多雷克立刻向博多卡斯扑过去，胖海盗趁乱携带海之魔法石逃走了。

打败多雷克后，感恩的多雷克把博多卡斯送出洞窟，乘船返回利兰德，中途遇到了胖海盗的船。这个名叫大福克的胖海贼，指使手下去打倒博多卡斯。打败两个杂鱼后，大福克亲自上阵。这种卑鄙的乌合之众自然不是博多卡斯的对手，打败他后，重新夺回了海之魔法石。大福克尽管怒气冲天，可实力的差距只容得他悻悻而逃。(小插曲：多雷克为了感恩，把自己的宝藏全部变成金钱雨，撒在船上。)

加度·巴度



奈鲁特村



向左出村



神喻之洞窟



最底层

在海因德鲁的房间，博多卡斯向它打听恶魔的所在，并拿出海之魔法石作为交换。海因德鲁告知他，恶魔"暗影"住在魔之森的塔中。而塔的位置，就在奈鲁特与加度·巴度之间。

魔之森



塔



最上层

在这终于见到恶魔暗影，它就是当年把博多卡斯的未婚妻拉法丝的魂魄夺走并制造魔石



的罪魁祸首。打倒它后，体内的魔石散了一地。

"博……多卡……斯……"

一颗晶莹的紫色魔石上，浮现出拉法丝的身影："博多卡斯……"

"拉法丝……对不起，我的力量，总是没有办法足够。让你……让你变成现在这副模样……"

拉法丝："不论何时，你总是责怪自己呢。我一直相信，你会来的。"

"拉法丝……"

"你拯救了我的灵魂。因为你，我的灵魂才没有被吃掉。"拉法丝微笑着，"我很开心。最后还能和你说话……"

"拉法丝……"博多卡斯走近未婚妻，靠得这么近，却没有任何办法拥抱对方，哪怕是最简单的一次碰触。

"再见了，博多卡斯。不要忘记我，我会一直陪着你……永远永远，守望着你。"

The End



魔法之药

这是一个魔女的故事。魔女为了继承老魔女的衣钵，成为一个伟大的魔术师而走上修练之路。

妖怪市场（此处可以购买备用行囊。）



古旧小屋



那兹比尔村，和村人对话



魔女的小屋，和魔女对话



那兹比尔村



固定剧情到古旧小屋



妖怪市场



谜之店购买哥布林果汁



古旧小屋

在古旧小屋遇到了格拉多莉，她是前来搭救孩子们的。两人一言不合开始动手，格拉多莉的实力极为强劲，并且会不断地给自己补充HP。建议打她的时候多使用魔法石，或者将自己的气力槽加满在空中连续攻击。

虽然小魔女打赢，不过剧情仍然是格拉多莉让小魔女屈服了。不情愿地把孩子们变回原形，小魔女下决心一定要打倒格拉多莉。

魔女的小屋

战败的小魔女回来向老魔女询问向格拉多莉复仇的方法。老魔女说只要喝了她做的魔法药，就能变成大人，而只要变成了大人，就可以使用更多更强的魔法。不过制作这种魔法药比较复杂，需要8种道具做原料，分别是8份ムシの粉，5份叶の丸い草，8份ゴブリンジュース，5份しぼりたてのミルク，1份精花草の种，5份マナのしずく，3份ドラゴンのにく，以及所有种类的魔法石。（每种都必须有3次使用机会，否则视为没有该魔法石。）

接下来就是考验玩家人品的时候了，类似打网游掉宝。（－_－）不过某些道具依然有比较快捷的收集方法，下面列出：

ムシの粉：魔法师村民家的老妇人处可无限取得。

叶の丸い草：商人村商人处购得。

ゴブリンジュース：在妖怪市场购得

しぼりたてのミルク：罗古罗布和村人对话发生剧情，进入中间的牧场打败蘑菇救出小女孩，接着就可以跟她索要了。

精花草の种：去墓场村东南的酒场，对话后按提示找到肥胖幽灵，按它的指示去各地搜集食物以及エリクシルの实（这个并不难找）。之后可以跟酒场的老板索要。

ドラゴンのにく：在多岚古拉会发生剧情，上山打龙并对话后可得到两个。最后一个自己打出龙肉做料理就可以了。

其余的两种材料——マナのしずく和魔法石就要慢慢搜集了。

搜集完了以后就可以配出魔法药变成大人了，就在小魔女准备找格拉多莉复仇的时候，又演绎出一场闹剧……

The End



最后的故事

如果不看小魔女的剧情，本话就是公主、剑士、海盗三人全部打完后的最终话了。收集了3颗魔法石的海因德鲁在守望人类千年之后，开始犹豫是不是要让光神盖亚苏醒。由于自己便是最后一颗魔法石的化身，如果让光神苏醒，那么自己就会从这个世界上消失。而已经在世上逗留如此长时间的它，开始珍惜起自己的生命来。

“让那位小女王决定我的命运吧……”海因德鲁携带着3颗魔法石来到瓦伦蒂亚城外，叫出格拉多莉，把她带到了女神的神殿。

格拉多莉：“这里是……”

海因德鲁：“这里曾经被称作女神的神殿，这里不会有人打扰我们谈话。”

海因德鲁告知格拉多莉，光神盖亚在封印了暗神拉尔瓦后，自身化作4颗魔法石。有朝一日只要能再度集齐，就能使光神再度苏醒。这4颗魔法石，分别变成4条巨龙，保护着大地不被黑暗吞没。

说到这里的海因德鲁突然向格拉多莉发动了攻击，身手敏捷的格拉多莉虽然没有防备，还是及时避开了：“海因德鲁？”

海因德鲁：“大地魔法石和海之魔法石化身成的龙，在这千年之间已经死去。而被邪恶力量所操控的太阳魔法石的化身黑龙也被爱德华打倒。最后的一颗宝石，就在我的体内。虽然唤醒盖亚是我的使命也是我的命运，可是……我已经上了年纪，上了年纪的生物都会开始怕死起来。现在，我给你一个机会——你打败我，我会死去使盖亚复活；如果你输掉的话，这三颗宝石就会被封印，光神不会再临。拿起你的剑，这一战，你是怎么也逃不掉的。”

格拉多莉：“看来只有战斗了……”

战败的海因德鲁化成最后一颗月之魔法石，4颗宝石结合在一起，光神盖亚终于苏醒。

“格拉多莉……”

“你是？”

“我是盖亚。”

“女神？”

“是的。因为你，我再度作为女神苏醒。我和你定下盟誓，今后一直守护这片大地以及大地的人们。”

“可是，我把海因德鲁给……”

“格拉多莉……他并没有死，只是完成了使命并且化作本该有的形态罢了。所以，你不要悲伤。通过海因德鲁的眼睛，我重新在你身上看到了信任和慈悲。所以，我想再次守护这片大地上的人们。”

“女神大人……”

“光和暗表里一体。暗神拉尔瓦也并非不在了，只要人间再度失去了爱，黑暗就会再度吞噬这个世界。不过，我相信，你可以把这片大地变成人类和平的乐园。”

“女神大人，我现在还只是一个孩子，并不知道是否可以回应女神的期待。可是，我有姐姐、杰斯特奈、爱德华、博多卡斯、夏迪斯爷爷……和他们在一起，我想可以创造出一个人人幸福的世界。”

“这样就够了。不要舍弃你的信念，朝着前方努力吧。我会一直守望着你们，光明时刻与你同在。”

“是。”

“再见了，格拉多莉。继续自己的道路，不要放弃。”

“再见……女神大人。”

The End



火热秘技

NDS 为你而生

◆轻易获得隐藏服装

本作中的绝大多数首饰需要非常高的分数才能获得，要想得到它们并非易事，不过只要和GBA上的几款Sonic Team制作的游戏相联动，就可以轻易取得它们。具体如下表：



首饰编号	联动卡带
03	索尼克Advance3
04	索尼克Advance
05	狂热噗哟噗哟
06	索尼克Battle
07	啾啾火箭队

◀联动后可轻易获得新的首饰。

◆跳过难关

如果在"故事模式"中遇到了自己不擅长的小游戏无法继续攻关时，可以点击游戏开始前画面右下角的按键来跳过这个游戏。不过需要注意的是，这个按键在"故事模式"中只能使用一次，所以在使用之前一定要三思啊。另外，跳过的游戏是不会收录在"回顾模式"中的。

GBA 马里奥网球Advance

◆隐藏球场

碧奇球场——选择单打或者双打通过碧奇公主的网球赛

◆隐藏球员

马里奥加强版——在碧奇公主的网球赛上打败他
碧奇加强版——在碧奇公主的网球赛上打败他
库巴加强版——在碧奇公主的网球赛上打败他
路易加强版——在碧奇公主的网球赛上打败他
瓦路易加强版——在碧奇公主的网球赛上打败他
大金刚加强版——在碧奇公主的网球赛上打败他
隐藏球员选择的方法是在选择人物时按R键。



◆隐藏难度

终极难度——用一个球员在自由竞赛模式中用四级难度打败所有的球员。

——月神侠

PSP 极限滑雪 征途

◆无限得分

在游戏中你经常会遇到要求你尽可能地多得分，而没有时间限制的任务或比赛。此时就可以使用以下这条秘技，基本上无论它要求多少分都是可以完成的。

首先先用↓键将速度减到最低，然后只要按住方向左键或是右键，再不停地按×键跳跃就可以了。你会发现人物几乎是在原地不停地小跳，短时间就可以累积大量的连击数，只要你有耐心，绝对可以得到你想要的任何分数。



——软饼干

小死神

◆更正

首先要对大家说声抱歉，上一辑提供的4条秘技指令都有误，多谢levelup论坛的“不败の战绩”玩友来信指正。这次将错误之处改正过来重新放出，还一并提供更多有趣的秘技给大家。

◆全部隐藏密码

输入以下指令前，按下Start键暂停，按住L、R两键开始输入。

指令	效果
↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○	获得所有武器和升级装备
△、△、×、×、□、○、□、○、↓、→	子弹全满
↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、□、△	无敌
△、△、×、×、□、○、□、○、→、↓	无限弹药
↑、↑、↓、↓、△、△、×、×、△、△	增加一个“潘多拉协助”的储存槽
↑、↑、↓、←、△、△、□、×、○、□	改变连击后出现评价的语句
△、○、×、□、△、↑、→、↓、←、↑	大头模式
△、□、×、○、△、↑、←、↓、→、↑	大镰刀模式
↑、→、↓、←、↑、△、○、×、□、△	射出去的子弹在击中物体后变成一幅画
↑、←、↓、→、←、△、□、×、○、□	关卡中的障碍物无须收集敌人的灵魂就可开启
↑、↑、↓、↓、↑、→、↓、←、×、×	添满“潘多拉协助”槽
↑、↑、↑、↑、↓、↓、↓、↓、×、×	解放所有同伴和打开所有关卡(你必须进入任意一个关卡再重新回到博物馆以激活秘籍)
←、←、→、→、←、→、←、→、×、×	解放同伴西普
↑、↑、↓、↓、×、○、△、□、×、×	增加生命最大值
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↓、×	改变怪物的颜色并使镰刀带上华丽的光影效果
△、↑、○、→、×、↓、□、←、△、↑	怪物的数量保持为奇数且镰刀带上华丽的光影效果
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↓、□	直接跳到关卡Advanced Training
↑、△、↑、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Basic Training
↑、△、↓、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Big Trouble in Little downtown
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↓、△	直接跳到关卡Bottom of the Bell Curve
↓、×、↑、△、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Burn it down
↓、×、↓、×、↓、×、↓、△、↑、×	直接跳到关卡Final Battle
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↑、×	直接跳到关卡Growth Spurt
↓、×、↓、△、↑、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Happy Trails Insanitarium
↓、×、↓、×、↓、×、↓、△、↓、×	直接跳到关卡Higher Learning
↓、×、↓、×、↓、△、↓、×、↓、×	直接跳到关卡How a Cow Becomes a Steak
↓、×、↓、×、↑、△、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Inner Madness
↓、×、↓、×、↓、×、↑、△、↓、×	直接跳到关卡Into the Box
↓、△、↑、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Moving on up
↓、×、↓、△、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡My House
↓、△、↓、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Seep's Hood
↓、×、↓、×、↓、△、↑、×、↓、×	直接跳到关卡Shock Treatment
↓、×、↓、×、↓、×、↓、×、↑、△	直接跳到关卡The Basement
↓、×、↓、×、↓、×、↑、×、↓、×	直接跳到关卡The Burger Tram
↓、×、↑、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡The Corner Store
↑、×、↓、×、↓、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡The Museum
↓、×、↓、×、↑、×、↓、×、↓、×	直接跳到关卡Udder Madness
↓、↓、↑、↑、←、→、←、→、□、△	给武器换个名字
→、↑、↓、↑、△、↑、←、□、△、→	无需零件升级武器

从NDS主机编号看NDS烧录兼容性

随着各款NDS用烧录卡的陆续面世，精明的玩家们陆续开始选择经济又实惠的烧录卡来玩游戏，烧录卡的好处不言而喻，而经历了GBA时代高价卡的洗礼，NDS烧录卡却纷纷平价上市。笔者在此简单介绍下NDS烧录卡各方面的使用问题

并非市面所有NDS都支持眼下的NDS烧录卡，有哪些不支持呢？笔者做了一份目前最详细的NDS烧录卡带的兼容性的调查，希望对大家有一个小小的帮助。

1．对GBA烧录卡的兼容性

笔者可以很负责地说，目前所有型号的NDS对各类GBA烧录卡带100%兼容，而对NDS烧录卡带的GBA功能也是100%兼容。欲玩GBA游戏的玩家可以放心购买。

2．对NDS烧录卡的兼容性

这一点是看主机能够用烧录卡进行NDS游戏，具体表现为：能否使用各类Passme即引导卡(常见的还有Supercard卡的Superpass，Link的Spritekey等）进入NDS合卡菜单，或使用Flashme（即刷机）进入合卡菜单。说白了，就是你的NDS能不能玩烧录卡上的NDS游戏。

下面就对国内见到的各类版本的NDS主机做个兼容性的介绍：

一、中国大陆版主机

神游iQue DS，简称iDS，机身编号开头为XQ。神游由于特殊加密，全部不支持。

二、日版主机

日版主机在中国大陆市场随处可见，机身编号开头为NJH、NJ和NJM，字母后第二位为0或1的主机支持，编号第二位为2或以上不支持。目前市场上90%的日版主机都支持烧录功能。当然，还要注意目前所有红色机型都不支持烧录功能。

三、欧洲各国版和澳洲版

大陆市场中较少，但近期有少量“狗狗”套装上市。机身编号开头为NEH、NEM，字母后第二位为0的支持，其他大部分不能使用，即以“狗狗套装版NDS”开始，都无法支持。近期流入大陆市场的欧版NDS都不支持烧录，不推荐购买。而NAH开头的澳洲版也不能使用烧录卡。

四、亚洲版的主机

港版台版主机，特别是港版，在市场上非常多。

港版和台版主机身编号开头都为NRH，(港版电源为220V，台版电源为110V。）大多数主机不能使用，但早期港版机100%可用，就是火牛和主机分开包装的港版主机，但目前市场上已经没有这个型号了。能买到的大都是不能使用NDS烧录卡的机型。

目前NRH新出货机型总结为：机身编号NRH 4000开头部分支持；NRH 4001开头的则不支持。

机身编号NRH 1004开头或4以下的也可支持；NRH 1005、1006开头的则不能支持。

笔者鉴于NRH编号较为复杂，甚至某些型号不能通过编号推断兼容性，故不推荐想烧录的玩家购买。此外，NSH开头的新加坡版也不能使用。

五、美版主机

这类主机价格较贵，目前市场有货但数量较少，典型样式有早期带《银河战士》试玩版的套装及新的电镀蓝色版本。

北美版主机中，NU40、NU10、NUH开头的都能使用烧录卡；但NU41和NU11开头的不能使用。

结论

笔者向各位准备购买NDS主机玩NDS烧录卡游戏的玩家建议，在中国市场上购买日版NDS，是最好的选择，除了红色的外基本都能使用NDS烧录卡。另外，除了iDS游戏只对应iDS外，其他所有各版本的NDS游戏都能用在各版本的主机上，这点玩家不必有后顾之忧。

几点重要提示：本说明只针对中国大陆市场而言。不能使用NDS引导卡来玩烧录卡的，同样亦不能通过刷机来使用烧录卡；反之，能使用引导卡的，都能通过刷机来使用烧录卡。若只需玩GBA烧录卡，可无视所有版本间的差异。



硬件短消息

又到硬件短消息时间了，最近硬件周边方面的好消息真是不断，PSP方面发布了专用的4G硬盘，NDS方面则借由迟来的刷机风潮和NDS近期的大作频出使得NDS烧录玩家乐不可支。下面就和笔者一起，看看最近新奇的硬件周边吧。

PSP 4G专用外置硬盘



近期最让PSP玩家兴奋的周边就是这款4G容量的PSP用外置硬盘了。这个硬盘由Datel公司所生产，零售价格为199美元。香港的著名电玩产品销售网站力生网上已经可以购买到该款产品了。

这款专用硬盘采用了ACTEL公司的CPLD芯片。它可以把CF卡接口的微型硬盘通过记忆棒接口正常地在PSP上使用。还有一片缓冲数据使用的缓存芯片。这款专用硬盘使用的是Magicstor公司出品的



▲4G专用硬盘的PCB图片。



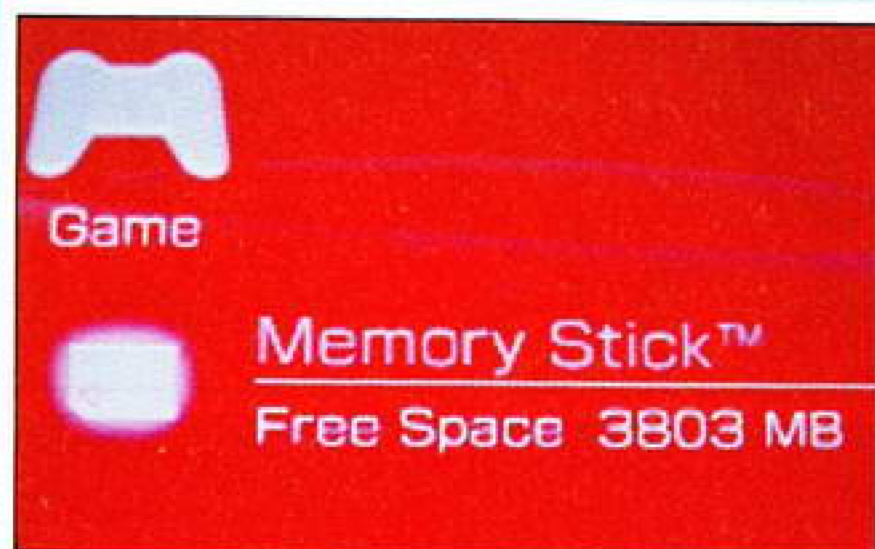
▲PCB背面的CF接口微型硬盘。

4GB微硬盘，同时兼容CF接口的储存卡。

产品全部配件包含：4GB硬盘、X2充电电池、Max Media Manager Software和USB2.0连接线。因为这款微型硬盘令耗电量增加，所以整套产品赠送了一块3600mAh的X2锂电池。PSP在增加了4G专用硬盘和X2锂电池之后整体的感觉就好了很多。



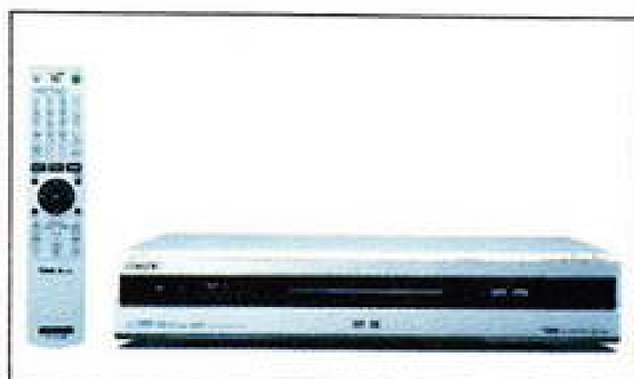
实际运行测试时，发现4G专用硬盘在运行的时候会出现短暂的延时现象，可能是增加了桥接芯片后所造成的正常延时现象。考虑到实际的199美元的零售价格，整体来说还是不如直接购买2G的记忆棒使用方便。



▲4G硬盘的实际容量3803MB。

支持PSP视频格式的索尼新款250GB DVD硬盘录像机

索尼产品之间的“互相关照”几乎是人所共知的，这不，索尼最新发布的硬盘录像机RDR－AX75就采用了索尼最新开发的MPEG－4编码专用LSI，能以MPEG－4 AVC的形式录像，并能通过USB电缆直接将录制的内容按PSP的最佳显示模式复制到PSP记忆棒里，当你的PSP记忆棒空间不够时，它还能自动分割正在录制中的MPEG－4 AVC视频，下次连接时就自动把尚未转录的部分复制到PSP中。



该录像机的硬盘容量为250GB，包括分量端口、S端口、复合视频端口等诸多输入输出端口及用于连接PSP和其他数码产品的USB端口。外形尺寸为430×344×85（mm），重约6公斤。作为第一款采用AVC(H.264) MPEG4专用LSI的产品，RDR－AX75最快能以30倍速来转录，并支持MPEG2到MPEG4的视频转换。由于加入了版权保护功能，所以经RDR－AX75录制到PSP的MPEG－4 AVC文件是无法被复制的。友情提醒大家一下，PSP只有升级到2.0才能播放MPEG－4 AVC。

该录像机预定11月21日发售，零售约在80000日元。希望届时该产品会面向全球发布的产品，而不是仅仅在日本市场。

UMD光盘自动清洗器

由于UMD光盘的特殊物理结构，使得其进灰就很难清洗。不过这样的烦恼不会困扰你太久了，国外网站MAX发布一款自动的UMD光盘清洗器。



▲UMD光盘自动清洗器。



▲放入碟片后的清洗器。

这款UMD光盘清洗器使用的电源就是PSP的充电器。插入PSP充电电源之后，在清扫刷部分涂抹上清洁液之后，盖上盖子，按动清洁器上面的开关，UMD光盘的清洁工作就开始了。几分钟后，就可以其出来清洁干净的UMD光盘了。这款UMD清洗器产品零售价是14美元，折合人民币为120元左右。

兼容PSP的第三方锂电池套装产品

一般情况下PSP的电池只能使用自己的原装锂电池，但是这款第三方的PSP用锂电池是经过索尼授权生产的产品。因为PSP在锂电池中采用了密匙加密系统，这样才能了解到电池的剩余电量信息。而这个密码钥匙加密系统很难被破解，如果索尼不授权技术，第三方还真不么容易设计出能兼容PSP的锂电池产品。



▲MAX PSP锂电池套装。

国外网站MAX发布的这套PSP锂电池套装产品POWER STARTER KIT就是经过索尼授权。该款产品由外置充电器、电源、车载电源转换器组成，可以满足你在家里和车内对PSP锂电池的充电操作。由于是索尼官方授权的产品，



▲电池容量仍然是1800mAh。

因此品质也能得到保证。该产品零售价是34.99美元，折合人民币约286元。今后在选择PSP的电池时，又多了一种选择了。

NDS/GBA金手指设备——Action Replay MAX

这款Action Replay MAX金手指产品也是MAX发布的产品，通过它你在NDS或者GBA的游戏中就永远不用担心GAME OVER了。如果这个金手指产品仅仅能支持GBA的金手指，那么就没有什么实际意义了，因为在国内的烧录市场上，能支持金手指已经是国内高端烧录卡的基本功能。这款产品真正有用的就是对NDS游戏提供金手指支持，因为在现阶段NDS模拟器的发展比较缓慢。所以就缺少了通过模拟器测试金手指代码的条件，也因此目前的NDS烧录卡都无一例外的不支持NDS金手指功能。对游戏攻关苦手的NDS玩家们可以考虑这款Action Replay MAX金手指。该产品的零售价29.99美元，折合人民币246元左右。



GBALink发布支持Flashme的5.10版本软件

Flashme是一个能刷写到NDS系统闪存芯片中的一个程序。通过刷写Flashme，NDS就可以不再使用Passme设备就能通过烧录卡运行NDS游戏。刷新的方法在《掌机王SP》19辑有详尽的报道，所以方法就不在这里多说了。不过刷机风潮却是最近才开始的。EDIY小组在吸取了众多玩家意见之后，将新的烧录软件5.10增加了对于Flashme的直接支持，通过5.10烧录的NDS游戏连NDS卡都免除了。3天后EDIY小组又再接再厉又发布了更新的5.11版本烧录软件，使得GBALinkZIP II对Flashme支持得更好了。5.10的发布再次证明了EDIY小组为玩家负责的诚心，同时也使得NDS烧录又向前迈出了一大步。



PSP18合1豪华周边白金套装

国内PSP的周边产品主要就是集中在包、光盘盒还有贴膜等产品。但像Gamesis推出的把所有周边都包含在内的PSP专用18合1白金豪华套装在国内还真不多见。

这套产品包括PSP充气保护包、模拟滑杆帽、UMD光盘保护盒、USB数据充电2合1线、挂绳、软质防尘保护塞和清洁布以及车载电源转换器。模拟滑杆帽提供了5种外形不同的设计风格，可以提供比PSP原来那个滑杆帽更舒适的操作感；UMD光盘保护盒采用6种不同颜色的设计，以方便识别游戏放在什么颜色的UMD保护盒里，方便保管；车载充电转换器可以让你在乘车时给PSP充电；而USB数据充电2合1线也可以让你在拥有电脑的地方就能给PSP充电。不过笔者不太赞同使用USB电源给PSP充电，因为USB接口能够提供的最大电流也就只有500mA。这么小的电流只能给PSP充电使用，并不能满足玩游戏的同时也给PSP充电的要求。这套18合1产品其实就是PSP多款周边的一个集成包装，只要购买了它，差不多就不需再购买其他PSP周边了。这个白金套装的零售价为29.99美元，折合人民币约250元左右。



文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

10月的广州，烈日当头，当神舟6号的两位宇航员踩着雪花回归大地的时候，北方的玩友也已开始抱怨在室外玩掌机时有些冻手了；而此刻羊城的玩家们却仍然穿着短袖汗衫玩着手掌机……这种南北不一的气候现象颇让人感到有趣。在这样一个有趣的“冬季”，(身边朋友一再提醒我：夏天！现在是夏天！)我们一起来看看掌机行情有什么最新变动。

全球销量已经正式突破1000万台的PSP，目前在中国的水货售价终于稍有回落，看来9月28日网上爆出的降级程序已经开始见成效了。在10月初，2.0版本的PSP和1.5版本的PSP之间的差价还保持在200元左右，而到了10月末这个差价已经被压缩到了百元左右。这个价格变化主要来子于1.5版豪华版PSP的跌价。日版PSP中，1.5普通版1778元，1.5豪华版1868元，1.51豪华版1758，2.0白色豪华版PSP1778元，其中1.51版可以升级到2.0版再降到1.5，2.0则可以直接降到1.5。台湾版1.51豪华版PSP卖1758元，但据传闻无法降级。

前面几辑我已经说过，因为真正的普通版PSP已经完全断货了，笔者在这里提醒各位：目前普通版和豪华版之间的差价已经不是半年前300元左右的形势了，现实就是它们之间的差价只有100元不到，这种形势下，准备购买PSP的朋友选择豪华版吧。

此外，降级程序的真实性以及可靠性是绝对有保障的，除了台湾版PSP有传言无法降级以外，其余版本的主机都可以在店员的帮助下顺利降级甚至汉化为中文菜单。(10月初，玩友“JeffQChen”开发出PSP的繁体中文汉化包，这个程序可以完美地将一台PSP的菜单变为中文，目前很多店里都提供免费汉化的服务。)所以目前购买相对便宜一点的1.51豪华版PSP或者白色2.0豪华版PSP都是个不错的选择。

在这里还要提醒一下大家，Sony在10初推出了2.01版升级包之后的不久，又推出了2.5升级包。已经确认目前2.01版PSP以及2.5版PSP都无法降级。在Sony每一个最新升级包的背后，都充满了技术含量极高的防盗版措施。由此可以推断目前1.5和2.0的机器的货源都是有限的，想购机的朋友趁早下手。



PSP游戏方面，也可谓百花齐放，EA的运动大作《极限滑雪 征途》到货，售价为380元；《天地之门》中文版也已到货多时，售价为340元；《电车GO》、《罪恶工具》、《攻克机动队》的售价均为320元左右。

记忆棒方面也有些大新闻，Sony组装2G记忆棒的火速上市让广大玩家惊喜不已，售价仅为888元。率先贩卖这批记忆棒的是几个网络商人，随着时间的推移，广州各游戏店也陆续到货(店里卖得贵一些)。目前该组装记忆棒号称1年保换，从目前玩们们的反馈信息来看，暂未发现烧棒现象，担心有质量隐患的玩家，可以等几个月看看情况再考虑入手。

而其他种类的记忆棒，行货、水货、组装的SanDisk 1G记忆棒的价格分别在750元、720元、600元左右。而行货、水货、组

装的Sony 1G记忆棒的价格分别在800元、750元、600元左右。这些价格和上个月相比没有很大的变化。

神游的iGBM自从摆上柜台之后，一直保持890元的售价不变。美版由于价格偏高，已经渐渐退出舞台。而日版GBM则跌到了830元，iGBM看来面临水货的挑战。不管是行货GBM还是日版GBM，笔者都发现部分机器仍旧存在坏点情况及屏幕偏色现象，请大家试机时务必克制住冲动，多多仔细观察。

NDS售价依旧在1020元～1040元左右徘徊。市面上除了日版，还多出了港版、欧版等版本。目前很多玩家购买机器的一个主要条件是可以玩NDS烧录游戏，那么究竟购买哪些NDS主机才可以使用烧录卡呢？本辑《掌机王SP》相关文章有详细介绍，大家有兴趣的话可以去看看哦。

现在SC的CF和SD版售价分别为220元、240元。G6卡的1G、2G、4G三种规格售价仍旧为1050元、1200元、1400元。GBALink II 512M烧录卡全套售价为666元。（此烧录卡全套原价为700多元，官方原计划优惠期到9月26日截止，但是现在公开将优惠期延续到10月后）NDS最新游戏《超级碧奇公主》、《为你而生》及美版《恶魔城》陆续到货，售价均为320元左右。神游iDS的《瓦里奥制造 摸摸乐》继续延期……

文末，向广大读者真诚地道歉。其一是笔者在前几辑栏目中曾经报道说广州等城市无法买到GBALink II烧录卡，经过实地调查发现在广州部分游戏店确实可以买到，全国各地的经销商联系方式大家可以在官网“www.gbalink.net”查询到。其二则为笔者在前两辑制作行情趋势图的过程中，误将一格理解为两周，实际上应该为一周。本辑行情趋势图已经将错误全部修正。请大家原谅，今后行文一定谨慎！



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有所差异均属正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1758(黑,1.51) 1778(白,2.0)	1778（1.5版）	1180	1040	890	830（日）	620	550（翻新）
辽宁大连	仁和电玩 /玩友游戏机专卖店	1700	1500	1280	1050	820	780	590	580
广东深圳	久圣电玩	1850（黑） 1930（白）	—	—	1030	—	830	—	600
广西南宁	鸿立电玩	1831(台版1.5) 1975（日版2.0）	—	1244	1025	898	865	630	—
山西太原	逸豪电玩	1950	1650	1400	1100	860	880	630	640
天津	MARS电玩	1860	1670	—	1040	860	890	650	—
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1900（1.5版）	—	—	1100	880	920	650	—

文 gokumine 编 马修

Universal Patcher 游戏兼容测试

自从XG和NEO一起推出了第一个真正意义上的NDS烧录卡套装以后，很多国内烧录卡厂家通过使用Passme的技术，同时结合自身烧录卡的特点，推出了各种适合自己烧录卡使用的补丁软件，来兼容NDS的Clean版ROM，以达到让普通烧录卡来玩NDS游戏的目的。如今，XG通过GST发布了兼容Clean版ROM的支持性软件"Universal Patcher"，软件同时兼顾NEO FLASH和XG2 TURBO两套烧录卡，目前该个软件最新的版本是V3.1版，而且为了配合XG卡带玩NDS的游戏，厂家也推出了独立的Passme，这样买过卡带的朋友就可以直接单独购买一个Passme就能体验NDS游戏的乐趣了，官方称软件支持99%以上的Clean版ROM的转换。

简　介



烧录软件使用的是Neo Power Kit，这是NEO FLASH的烧录软件，首先要安装好该软件，插上USB SLIM LOADER Ⅲ，之后系统会确认发现新硬件，然后把路径指向安装目录下的USB Driver文件夹即可，该文件夹会放在C盘的NEO Power Kit文件夹中，需要说明一下，该软件不能手动选择安装目录。

NEO FLASH和XG2 TURBO只要使用一个烧录器就可以了，两者是完全一样的，没有差别。不过需要注意的是，在使用XG2 TURBO的时候需要先使用XG2 TURBO的软件把卡带格式化才可以，以后就可以把NEO FLASH和XG2 TURBO一起用Neo Power Kit V1.1烧录了。

在烧录游戏以前，我们要做的是把Clean版的NDS游戏转换成XG和NEO FLASH专用的GST格式，这就要用到的就是Universal Patcher这个软件了，这个软件的使用方法很简单，只要把需要转换的ROM拖拽到gstpatch.exe上即可自动完成转换，等待完成以后按任意键就能关闭转换软件，转换后生成一个带GST字样的新ROM，然后拿去烧录即可了，可以说是非常好用的傻瓜软件。

评　测

SD高达

这个游戏最早就是由GST为NEO FLASH发布的，虽然当初还只能通过正版NDS卡带来存档，但是比起Clean版的ROM要早了好几个月——这个ROM一直比较麻烦，不仅是DUMP的问题，而且存档方面也一



直没有解决，首先是Clean版发布以后其他厂家一直没有解决存档问题，也就是只能使用2M FLASH存档格式的正版卡来存储，但GST推出的Universal Patcher很好地解决了这个存档问题，之后才有了其他家烧录卡的支持。直接使用编号0098的Clean版ROM，转换以后分别烧录到NEO FLASH和XG2 TURBO卡带中，插上Passme，使用64K存档的《超级马里奥64DS》引导，开机，正常运行。大家可以看见，游戏可以使用卡带中的

存档，照片中的存档已经玩了快40个小时，而且都已经完全通关，在全部游戏中没有遇到不能运行的问题，只是有几处小BUG，不过已经确认应该是游戏本身的问题，只要重新启动游戏、任意改变一下死机前的操作就可以了——也就是说如果攻击同一个敌人出现死机，只要下一次使用一下ID或者移动一下别的队员，再用会死机的队员攻击同一个敌人就会跳过死机的BUG。总体上说出现BUG的几率非常小。

押忍！战斗！应援团

这个游戏也是前一段时间一直不能运行的，我们同样使用Clean版的ROM通过3.1版本的软件转换，转换以后通过烧录到NEO FLASH和XG2 TURBO中测试，运行成功！通过测试的几首曲子，卡带表现一切良好，没有出现问题，连续几个小时地在屏幕上戳来戳去，都没有发现问题，游戏和音乐都是非常流畅地运行了下来。两套卡带均成功完美运行。



任天狗（美版）

该游戏由于增加了很多新的数据，所以游戏容量上到了512M，测试的版本我们使用的是《腊肠》，使用转换软件将Clean版的ROM转换成GST版以后，烧录到NEO FLASH和XG2 TURBO中，插机运行，和预料的一样，正常出现画面。毕竟日版的《任天狗》GST早在很早就已经完美支持了，美版只是增加了一些数据而已，没有理由不支持的说。笔者还在游戏中购买了一只金毛巡回猎犬，感觉就是和日版的不一样，存档速度也明显比正版卡带要快上不少，大概游戏了半个小时左右，分别起了名字和交了三个动作，发现声控没有问题，然后又带狗狗转悠了一圈，然后练习飞盘和参加比赛，结果同样全部胜任，测试结果两套卡带全部完美运行。



JUMP超级明星大乱斗

同样是一个512M的游戏，也同样是一个开始很多家不支持的ROM。使用原先的Clean版将ROM转换成GST格式，然后烧录到NEO FLASH和XG2 TURBO中，结果再一次验证了GST的实力，开机以后强制看完了动画，连续将游戏打了5回合，每回合过关以后自动存档，在游戏中通过了全部练习，基本可以说把游戏中使用到的都用到了，也没有发现有任何的异常，再一次将游戏完美运行。



逆转裁判 新生的逆转

据说从这个游戏开始任天堂使用了新的加密技术，使得游戏不会被轻易破解，不过这个游戏还是出现了，和传言不同的是该游戏是512M。把ROM转换以后烧录进卡带，结果再次成功运行起来，存档方面也没有问题，该游戏在两个卡带上都正常运行，也间接的说明以后出的新ROM也同样会被支持。



总 结

通过上面的游戏测试，大家可以看到该软件对几款新老人气作品的支持都很不错，而且在以往官方发布的80多款已经支持的GST软件中像《恶魔城》等游戏很早就支持了，再加上目前这个软件转换的以后的ROM，全部130多款基本上支持率达到了99%以上，而且只要是转换以后的ROM就可以做到任意引导并不使用正版卡带存档，支持效果还是很棒，唯一一个不支持的游戏就是《口袋妖怪 冲刺》——这个游戏到目前为止分别由Trashman和Squirrels两个小组DUMP过，但各烧录卡均不支持。两个小组都DUMP失败的概率应该很小，因此只能说目前只有这一个游戏还存在兼容问题，不知道这个游戏最终会被谁攻克掉，Universal Patcher发布的时候据说会在下一个软件中要解决这个游戏的支持问题，那就让我们拭目以待吧。

大家应该对这个Universal Patcher软件比较满意吧，尤其是该软件在对XG自身卡带的支持上，只要拥有一个USB SLIM LOADER Ⅲ烧录器，就可以让自己的XG卡带变为NDS烧录卡，而Passme也可以单独购买对XG的广大用户来说也无疑是一个好消息，毕竟这样可以节省很大一笔开支，如果对自己技术有信心，还可以通过刷Flashme支持游戏，这样就可以不使用Passme引导卡来引导游戏了。(Flashme和Passme使用的原理一样，都是通过欺骗NDS主机来做到引导GBA卡带中的NDS游戏的，惟一不同的就是一个是使用软件，一个是使用硬件。而且随着越来越多的NDS游戏都支持了GBA存档方式，不再需要正版卡带来存储，使得Flashme的好处变得越来越多，只是在刷机过程中存在一定的危险而已，而且在节约电力上也将有新的突破。)目前使用中惟一不足之处就是游戏烧录时间和合卡功能，这个在以前就提到过了，看来厂家还需要重新制定一下软件的下一步开发计划了，毕竟现在已经有不少烧录卡都支持NDS游戏甚至NDS和GBA游戏混烧的合卡了。虽然厂家的这一步做的晚了一点，但是还没有忘记老玩家，同时也为大家交上了一个满意的答卷，赶快去体验NDS游戏的乐趣吧。软件下载地址是http://210.21.117.234/temp/GST_Universal_Patcher-V3.1.rar，烧录软件下载地址是http://www.neoflash.com/driver/Neo_Power_Kit_V1.1.exe。另外，就是XG厂家已经把发售的XG卡带中全部添加了Neo Power Kit的烧录程序和驱动，以方便新玩家直接烧录NDS游戏。



掌机软件大集合

最近小超终于购入梦寐已久的索尼T7数码相机。虽然网上恶评无数，但小超最后还是下了决心，拿到手之后发现果真是世界第一薄啊，呵呵。如PSP一样，索尼的东西有种天生的诱惑力。下面一起看看半个月来掌机软件界的最新消息吧。

PAMOD——在NDS上播放MOD音乐



▲PAMOD的运行界面。

MOD是什么？可能很多读者从没有听说过，小超在此解释一下。MOD和MIDI一样是音乐格式的一种，它采用真实采样，是很小的文件。上世纪八十年代，MOD曾被广泛运用于游戏音乐领域。PAMOD是一款能够在NDS上播放MOD音乐的软件，作者Kleevah则是位狂热的MOD爱好者。下面小超简要介绍一下软件用法。

目前PAMOD的最新版本是V1.0，下载地址：http://www.zawiarr.com/NDS/archive/pamod1.0.zip。将下载下来的文件解压后，会发现go.bat、readme.txt两个文件以及Base、Mods、Skins三个目录。Base目录里有padbin.exe等四个文件，这是制作NDS ROM的基础文件，不要删除。Skins目录里有两个Jpeg图片文件，是软件的皮肤。



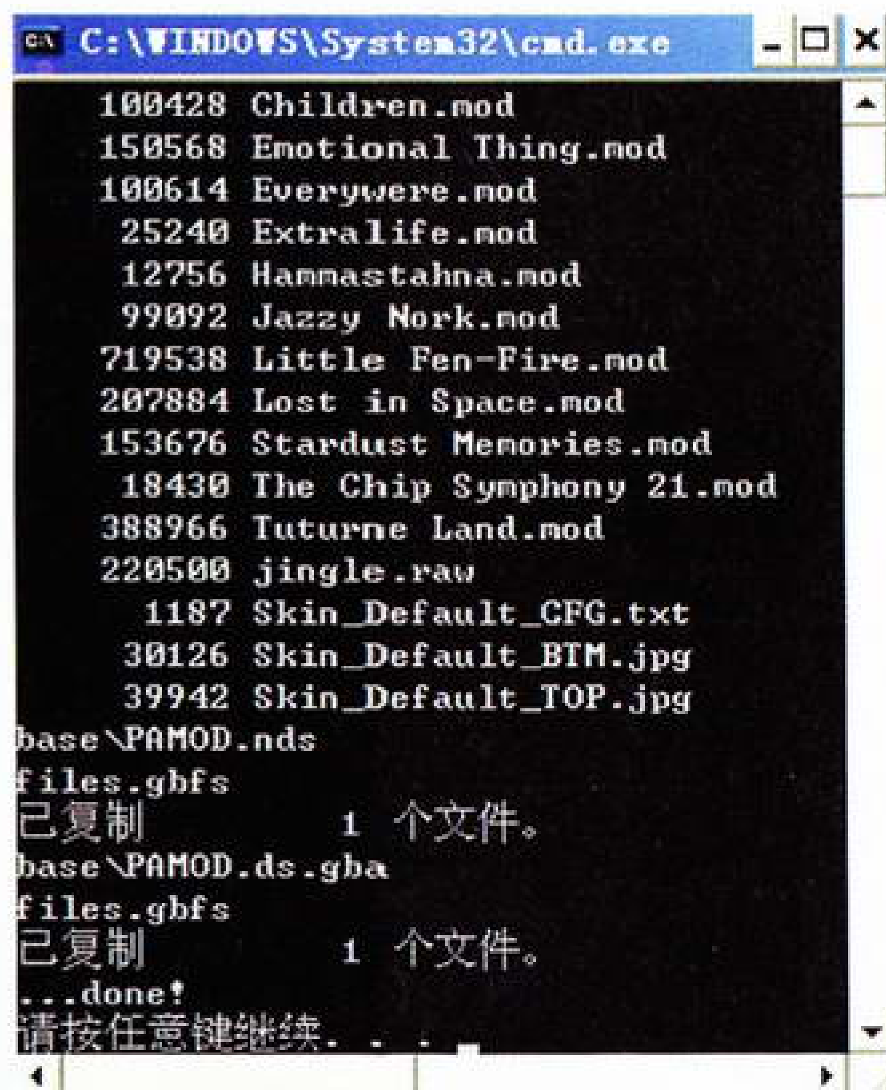
▲PAMOD的文件和目录构成。

Skin_Default_BTM.jpg是显示于NDS下屏的背景图片，Skin_Default_TOP.jpg则是显示于NDS上屏的图片，如果大家想改变的话，只要将同名文件覆盖就可以了。注意图片的分辨率要更改为256×192像素。



▲用户可以任意更换界面。

PAMOD的用法很简单，不像其他的NDS软件还要输入复杂的DOS命令。虽然PAMOD也是以DOS方式运行，但作者却制作了批处理文件，方便大家操作。首先把MOD格式的文件拷贝到Mods目录中，然后运行软件根目



▲用户可以任意更换界面。

录下面的go.bat，接着会自动弹出一个DOS命令框。稍等片刻，出现“请按任意键继续”的字样时，随便按一下电脑键盘的任何按键，DOS命令框会自行关闭。此时在软件根目录下生成了PAMOD_Done.ds.gba和PAMOD_Done.nds两个文件，这就是烧录卡用的ROM了。

将ROM文件拷贝到烧录卡放到NDS即可运行，上屏显示图片，下屏显示歌曲目录，用方向键移动光标选择播放。PAMOD功能已经基本完善，遗憾的是只能播放MOD一种音乐格式，期待以后作者加入对更多格式的支持。有兴趣的朋友可以关注作者的官方站，网址是http://www.zawiarr.com/NDS。

NDS软件新闻

DSemu又有新进展

DSemu的作者最近非常勤奋，再次放出更新的消息。作者透露目前已经完成了对ARM内核的部分模拟，并增加了新的GPU图像模拟插件，不过在运行商业游戏方面尚未有新进展。让我们一起期待新版本的发布吧。



▲期待DSEmu有更大进展。

NDS新键盘软件放出

一名叫Tob的国外网友放出了自己制作的NDS键盘软件。目前这个软件的功能还很初级，但是用到了NDS的触摸屏和麦克风。感兴趣的朋友可以下载下来看看，地址是http://ds.tobw.net/sk/dssk-1.0.zip。



▲软件用到了触摸屏。

小心！NDS病毒来了

随着次时代掌机的普及，各方黑客都欲在上面一展身手，这不NDS病毒也来了。这个名为r0mloader.nds的文件，以NDS引导程序的面目出现，但实际上却是一个病毒。如果玩家将其拷贝到GBA电影卡或者SC烧录卡并在NDS上运行，不仅可能会破坏烧录卡，甚至可能会改写NDS的内核。目前赛门铁克已经将其纳入杀毒软件的病毒库，大家在烧录程序的时候可要小心了。

MoonShell新版放出

NDS上的多媒体播放软件MoonShell在10月18日放出M3 r5 test版。新版对MoonShell自有视频格式DMV的支持更加完美，另外GBA电影卡的驱动也进行了更新，支持FAT32格式。如果你想用NDS听MP3、看JPEG图片的话，可以考虑一下这个软件。下载地址是http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/20051018_moonshell04_m3_r5.zip。

GBA软件新闻

VBA Smooth 继续更新

电脑上的GBA模拟器VBA Smooth继续更新，推出V6.5版。新版和VBA官方软件保持一致，内核更新到VBA V1.8 beta 3。另外还整合archrch最佳化的ARM CPU核心代码并新增PM的2xPM、2xPMLQ过滤插件以及修正一些小的BUG。放出新版的第二天，作者在其主页表示VBA Smooth现在已经能在大部分电脑上全速运行大多数GBA游戏，今后将会停止更新。看来V6.5



▲VBA Smooth已经开始替代VBA。

很可能会成为VBA Smooth的最终版本。下载地址是：http://vbasmooth.emulation64.com/file/38。

VBA rerecording推出新版



▲希望下个版本的VBA rerecording会采用新内核。

最好的GBA游戏录像软件VBA rerecording最近的更新速度还是蛮快的，10月8日推出V13版后一周，又在10月15日推出V14版。新版修正了在2xSal显示模式可能非法关闭的错误，并加入了hq2xS、hq3x、hq3xS三种新显示方式。V14版的内核依旧采用VBA 1.72，看来作者还会进行更新。下载地址是http://www.filespace.org/nitsuja/vba-rerecording-14.zip。

SMSAdvance新版发布

GBA上的GG、SMS模拟器SMSAdvance在10月14日放出V1.0版。新版修正了Codemasters mapper的错误，并清理了部分mapper code代码。下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance10Bin.zip。



PCEAdvance新版发布

GBA上的PCE模拟器PCEAdvance在10月14日发布V7.5版。新版重新设置了DMA控制，修正了CD模拟中SUBQ_READ和AD_PLAY的问题以及《Rayxanber II》游戏结束时的屏幕显示问题。下载地址：http://hem.passagen.se/flubba/download/PCEAdvance75Bin.zip；另外，作者FluBBa还特别针对EZ3烧录卡推出优化版，下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/PCEAdvance75EZ3.zip。

最近网上兴起了一股NDS的刷机风。通过刷入免引导的Flashme，NDS不用插引导卡，只用正版NDS卡和GBA烧录卡就可以玩NDS游戏，GBALinlk新公布的5.10版更是连正版NDS卡都不用插了。虽然刷机有点冒险，但还是有不少朋友去尝试。NDS的烧录卡成熟时期即将到来，NDS上的软件也将有更大的发展。最后依旧感谢GBMAD小组（http://www.GB MAD.com）和齐鲁在线（http://www.QL169.com）玩友的大力支持。



文 Binbin30 编 铭风



PSP热点新闻追踪

近期的PSP热点新闻相对来说沉静了一些。从上次的2.0系统降级程序的发布之外，PSP现阶段就没有什么让人激动的新消息发布了。当然短暂的沉寂也许是为了下一步更多消息的爆发。请先跟笔者来了解这期的热点新闻追踪吧。

一、PSP破解情况

① 能够在PSP2.0系统引导的程序发布

自从2.0系统降级程序发布以来，笔者始终认为降级来运行破解游戏是一个不得已的办法。真正的破解还是需要能够在2.0的系统上运行游戏，才是最好的破解方式。因为2.0的系统增加了很多实用功能，例如墙纸显示功能，ATRAC3PLUS音频格式对高容量记忆棒的支持，AVC编码方式的MP4视频文件的支持，还有网页浏览器的集成等等。如果为了玩游戏而降级到1.5系统，这些极为实用的功能就完全丧失了。不过随着国外PSP破解高手的不断涌现，能够在2.0系统的PSP运行程序将不再是梦想了。

一位名叫Fanjita的国外朋友，最近将Saotome开发的1.0引导程序进行二次开发之后，发布了一款能够在2.0系统引导的引导程序。这款程序也与降级程序的开发思路一致，都是利用TIFF图片文件格式的漏洞来突破2.0系统对自制EBOOT文件的限制。所以这款引导程序也只能够在2.0的系统上运行，2.01及其他版本的PSP都不能运行这个引导程序。

这款引导程序的使用方式如下：1.将下载的压缩文件夹解压至记忆棒根目录。2.将要运行的eboot.pbp文件拷贝到记忆棒\psp\games\boot\文件夹内。然后用PSP自带的图片浏览器打开"EBOOT loader"文件夹，引导器会自动开始运行。等待片刻后，引导器会给出无法引导的错误信息或是成功引导的提示。

经过笔者的测试，这个首款的2.0系统引导程序的完成度还不十分满意。测试使用Lumines用1.0版本EBOOT引导测试，无法正常进入游戏，出现死机的情况。看来要想能够完美支持任何的程序都能够引导，这款引导程序需要走的路还很长。由于这是第一款2.0引导程序，经过开发者的不懈努力，相信2.0能够直接运行程序的梦想也会尽快到来。目前这个软件已经更新到了0.6版本，修改了很多原来不完善的地方。使用2.0系统的朋友可以测试看看实际的运行效果。

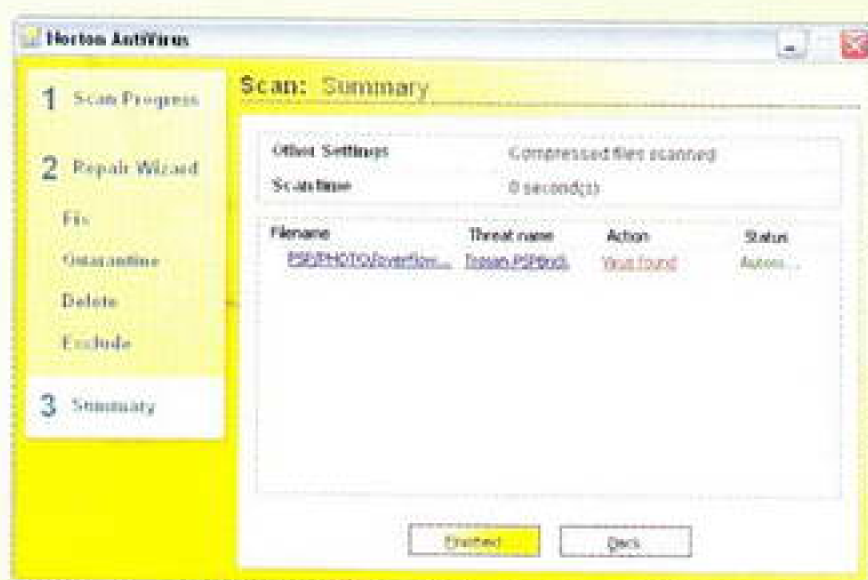


▲2.0引导程序运行的出现的乱码现象。

② 警惕！损坏PSP的病毒出现了

10月8日，瑞星全球反病毒监测网截获一

个专门针对Sony的掌上游戏机PSP编写的病毒，并命名为“PSP杀手(Hack.Exploit.PSPBRICK.a)”。根据瑞星反病毒专家介绍说，这是全球第一个针对掌上游戏机编写的病毒，冒充PSP 2.0版操作系统的破解补丁诱骗用户下载。病毒会删除PSP的系统闪存芯片上面的4个重要系统文件，造成中毒机器完全崩溃。所以笔者在这里提醒各位PSP的玩家，千万不要下载来历不明的程序，以避免被PSP病毒损坏了PSP的系统文件，而造成的永久损坏。建议各位玩家的电脑上都安装上杀毒软件，这样就可以避免病毒的发作运行。诺顿的杀毒软件就能够很好的检查出这个病毒的信息，推荐各位玩家使用诺顿的杀毒软件。



▲诺顿杀毒软件能够准确的识别出PSP病毒。

二、PSP模拟器情况

1 MD模拟器DGEN



最近Syn-z发布了最新的MD模拟器DGEN for PSP v1.0 Released。这个版本进行了如下的更新：1.修正了在0.93和0.95版本出现的错误；2.修正了更多游戏的支持；3.修正了声音模块的错误；4.修正了声音设置产生的错误现象；5.声音的质量改进了；6.提升模拟器的运行性能。喜欢MD游戏的玩家可以下载这款MD模拟器测试看看。

1 非官方版本的FC模拟器

非官方的FC模拟器Unofficial NesterJ v1.07 r2发布了，这款模拟器最新的改进是采用了新的GPU运行模式。关注FC模拟器的朋友可以下载测试这款FC的模拟器。



3 GBA模拟器PSP GBA v1.0

在众多的模拟器蓬勃发展的时候，GBA模拟器的进展还是十分缓慢。目前这个最新的1.0版本的GBA模拟器的运行效果还是很缓慢，没有实际的运行意义。需要在PSP上面体验GBA的运行效果，可以下载这个模拟器进行尝试。

三、自制软件方面

1 PSP外壳程序

PSP外壳程序PSPWindows v2.0 Released。这是一款能够在PSP上面运行的windows界面的外壳程序。外壳采用XP系统的显示风格，使用XP系统的玩家肯定对这个界面感到非常的熟悉。外壳程序的操作方式如下：1.模拟遥杆控制鼠标的方向；2.X按键和十字按键都是选择开始菜单和其他程序；3.圆圈按键可以关闭开始菜单；4.L键和开始键提供返回操作。想在PSP上面体验XP系统的感觉，那就下载这款外壳程序测试吧。



2 苹果系统模拟器

苹果系统模拟器“Basilisk II PSP”是一款能够在PSP上面运行的界面非常漂亮的苹果系统模拟器软件。它采用了苹果系统的7.5.5版本内核，能够基本运行各种菜单功能。不过播放视频会有颜色的错误，还有播放的速度非常缓慢。它的操作方式如下：开始键就是回车键，模拟遥杆就是鼠标输入，X按键相当于苹果鼠标的按键。

3 PDA程序PSP-PDA v1.1



这个软件的最大作用就是能够让你的PSP当作PDA来使用。能够提供记事本、地址本、计算器、文件管理、音乐播放、图片浏览、时钟等等小程序。通过这款PDA软件，PSP就具备了PDA所具有的基本功能。

4 无线FTP软件PSP FTP Client v0.99发布

这个软件能够通过无线网络功能与PC连接。可以通过无线的方式用来传输记忆棒的数据。但是使用这款软件的话必须具备有无线AP、无线网卡这些设备才能够使用这款PSP FTP软件。

5 PSP画图软件发布

PSP画图软件Crazypaint v.3是一款能够发挥使用者绘画潜力的软件-PSP画图软件。只要PSP上面安装了它，你就能够到任何一个地方无忧无虑的随地涂鸦、绘画了。平常喜欢用windows系统画图软件涂鸦的朋友，可以使用PSP上面的这款图画软件测试看看换了一个平台能否发挥出原来的水平呢？



6 3D FPS射击游戏RoboTORN3D

3D FPS射击游戏RoboTORN3D v0.6是一款自制的3D主视角射击游戏，游戏的整体感觉设计得相当不错。不过就是敌人的3D建模设计相对来说简单了一些，看起来就像一个巨大的猫头。(寒一个)PSP的方向键控制方向的转换，模拟遥杆控制人物的走动，R键就是武器射击键。游戏中还有补血装备的设定，如果再强化一点3D建模方面，再加上音乐，这款游戏不会比官方的FPS游戏差。

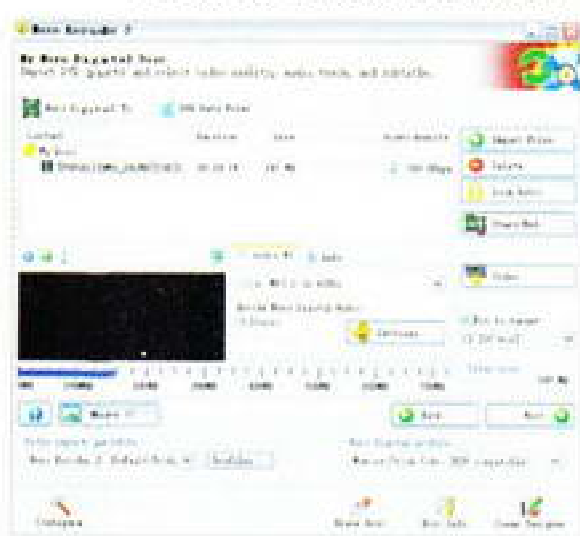


四、PSP的MP4转换

PSP发布到现在已经将近1年时间了，很多朋友虽然买了PSP但是MP4文件的转换并不是人人都明白。目前转换质量最好的软件就要属转换君软件了，但是那个软件的使用对于一般的朋友来说相对复杂了很多。因为转换君需要安装各种各样的软件共同配合才能够很好的工作，一般的玩家对这些软件的安装也都是不得要领。总会出现这样或者那样的错误情况。那么，现在笔者就介绍一款简单、易用适合多数玩家使用的MP4转换软件——NERO RECODE。

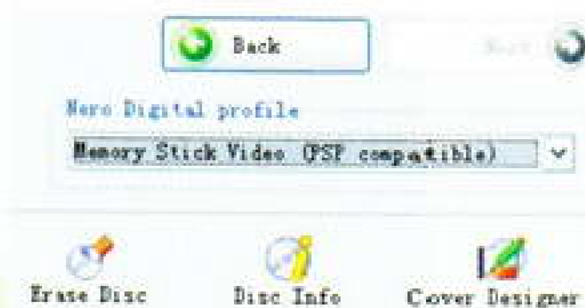
电脑上配置有刻录机的玩家一定对NERO这款功能强大的刻录软件不会陌生，那么这款MP4的压缩转换软件NERO RECODE也是NERO的公司旗下开发的视频转换软件。使用它转换PSP的专用MP4视频画质优秀，转换时间也很短。需要使用NERO RECODE软件请下载NERO DIGITAL软件安装包，这样就能够使用NERO RECODE这款视频转换软件了。

选择运行NERO RECODE软件后请选择最下面的第二选项-Recode DVDs and Videos to Nero Digital。选择之后就能够进入MP4视频转换的设置选项了。

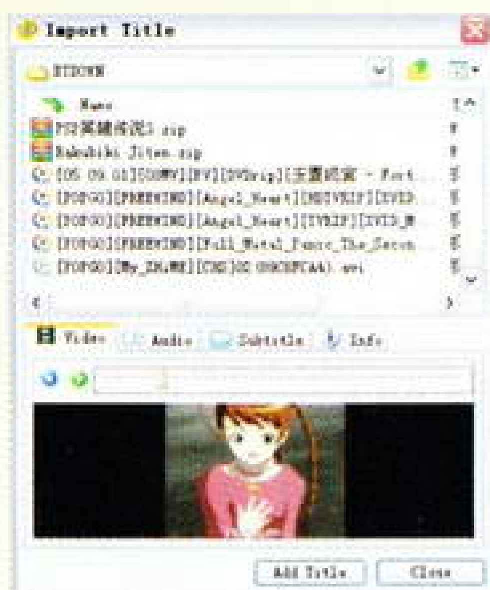


▲MP4转换软件主界面。

在视频转换软件主界面中，Import Files就是添加需要转换的视频文件。NERO RECODE支持多数的视频格式文件，但是



▲选择符合PSP播放的MP4格式。

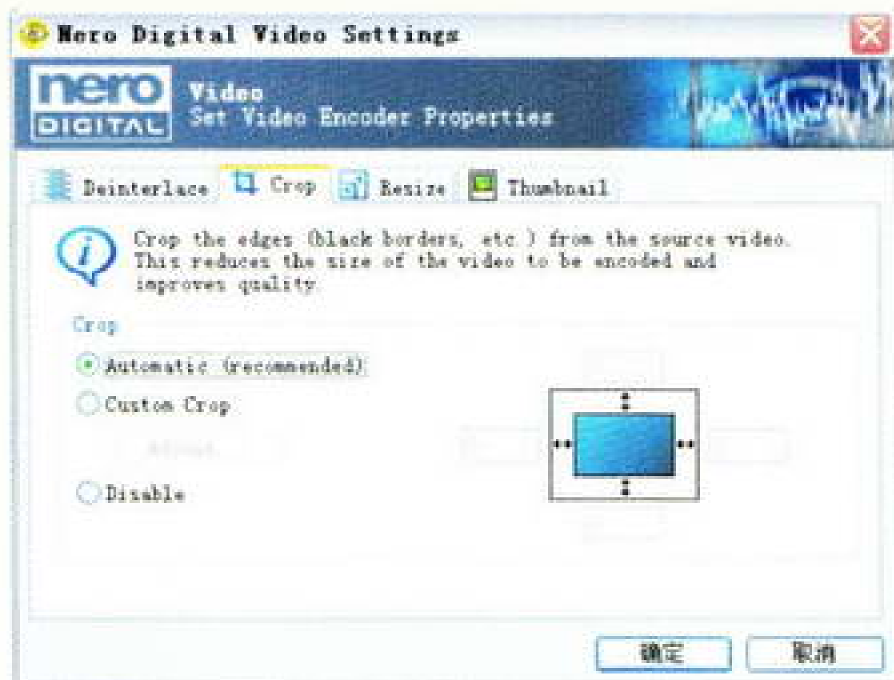


▲添加视频文件后会进入此界面。

RMVB文件并不能够默认支持。对于RMVB的文件格式，大家可以采用修改后缀名为AVI，这样就能够直接转换了，当然不是100%的RMVB文件都能够正常转换。由于这款软件是一款多用途的转换软件，转换出的MP4格式能够适应多数的设备，所以在转换MP4文件之前就一定要选择用来播放的设备参数。点击MORE菜单之后就会增加选项，选择PSP的专用播放格式后就能够转换了。

在这里可以了解到视频的各种信息。选择好之后，点击Add Title就完成了视频文件的添加。添加文件之后，文件的转换质量也能够自己设定，设定了生成文件容量大小后，视频的转换质量也会随之改变。

选择Custom就能够自己设定视频转换的容量限制。在Custom的最小输入容量限制是30M，只要不小于这个容量的数据都能够自己设置改变。添加好视频、转换质量设定之后。如果你需要对视频文件进行拆边设定的话，可以在NERO RECODE主界面的VIDEO选项中设置。

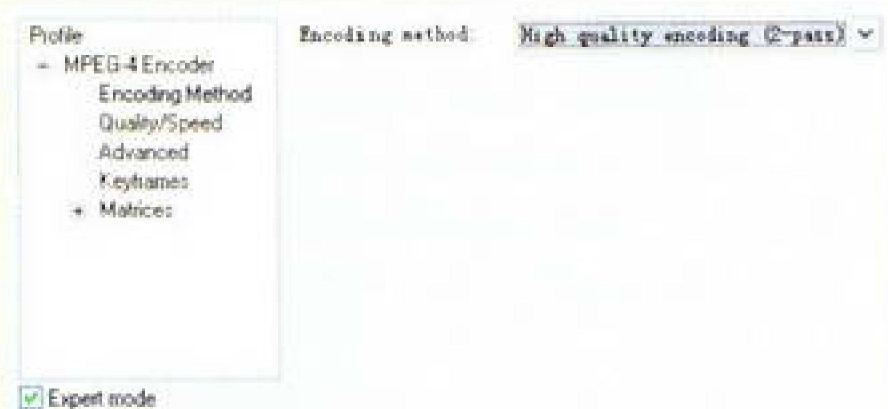


在视频设置属性里可以进行裁边、视频分辨率、缩略图的设定，在这里可以根据自己的喜好设定就好了。视频文件的头尾结点设定，点击START/END选项就可以进入属性设定了。

左边的滚动条就是视频文件开头设定，而右边的滚动条就是视频的结尾设定。如果不是需要对特定的视频内容进行选择，那么头尾设定可以不用设定。上述选项设置完成之后，就可以点击NERO RECODE软件的NEXT下一步设置了。

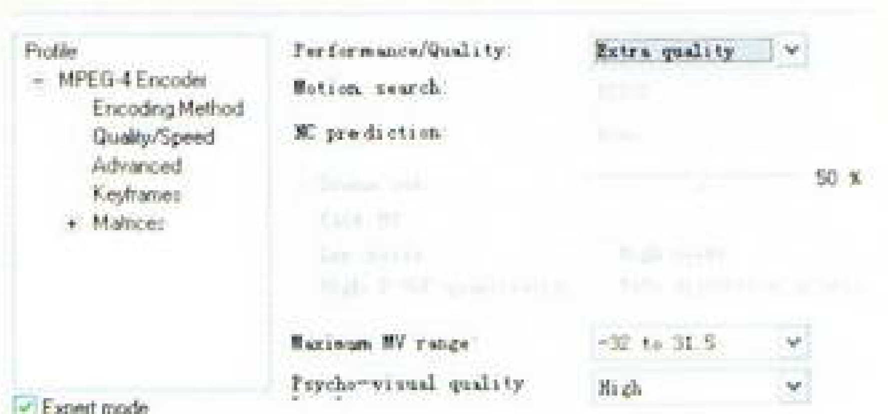
在这里，Target folder就是视频文件存放的地方，需要转换视频的时候最好选择硬盘来保存视频文件。右下角的Priority参数就是软件的CPU占用率选择，想快些转换可以选择高占用率。

Nero Digital Settings项目内的设置是视频转换画质改变的重要设置，在这里你可以对许多视频转换参数进行微调。在这里需要调整的参数请看下图。



▲压缩选项设置-选择2-PASS模式。

2-PASS模式就是需要进行2次视频的转换，这样转换后的MP4视频文件会更优秀。在Quality/Speed选项中可以选择最好的转换参数。



▲选择Extra quality模式，其他设定按图片设置。

经过上面的视频转换参数设定之后，你就可以点击NERO RECODE的BURN转换按钮进行PSP的MP4格式转换了。

经过笔者的测试，在P4 3.4G，内存1G的平台下，转换一部24分钟的动画片，使用1PASS模式只需要7分钟的转换时间。照这样的结果看来，转换的速度是飞快的了。而且该软件的视频转换质量也非常的优秀，所以这款软件值得推荐给各位PSP玩家使用。不过该软件也有一个不能转换308×280，16：9格式的缺点，不过在320×240的分辨率下，这款软件的转换效果是最优秀的。好了，这期的PSP热点追踪就到这里为止吧。

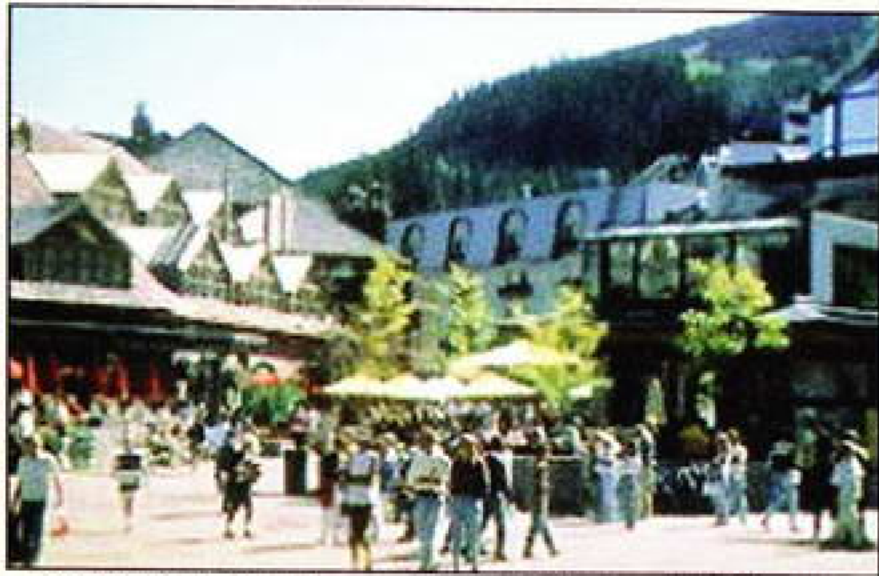
世界著名的滑雪胜地　惠斯勒

提供 海文

PSP上的《SSX》是一款非常不错的滑雪题材游戏，能在银白色的大地和湛蓝的天空之间享受极速带来的快感想必是每一个年轻人都不愿错过的。你有没有想过某一天自己亲自去体会一下这样的感觉呢？如果我买彩票中了500万，我就肯定会这么做……

今天就向大家介绍一下世界闻名的滑雪胜地——惠斯勒。

惠斯勒位于加拿大的温哥华以北约120公里，是整个北美洲面积最大的滑雪胜地。拥有两百条以上的高品质滑雪道和两座交相辉映的宏伟山峰。这两座山峰分别是海拔2182米的惠

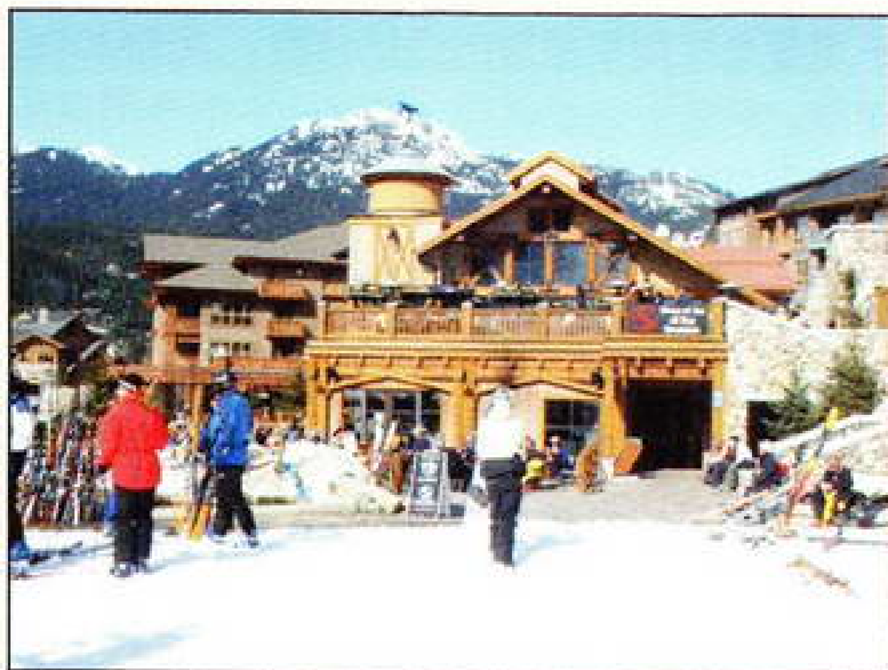


斯勒山以及海拔2284米的黑梳山。惠斯勒曾被滑雪杂志《Snow Country》连续4年评为“北美第一滑雪胜地”。惠斯勒山滑雪场于1966年启用，占地3657英亩，标高1530公尺，共有超过100个滑雪道，是加拿大滑雪道最多的滑雪场。其中有25%的专业滑雪道、55%为中级滑雪者设计的滑雪道和另外20%适合初学者所用的滑雪道。不管你是有多年经验的滑雪老手还是刚刚开始体验滑雪乐趣的初学者都能在这里找到适合属于你的乐趣。黑梳山的滑雪场占地3344英亩，1980年开放启用，标高1609公



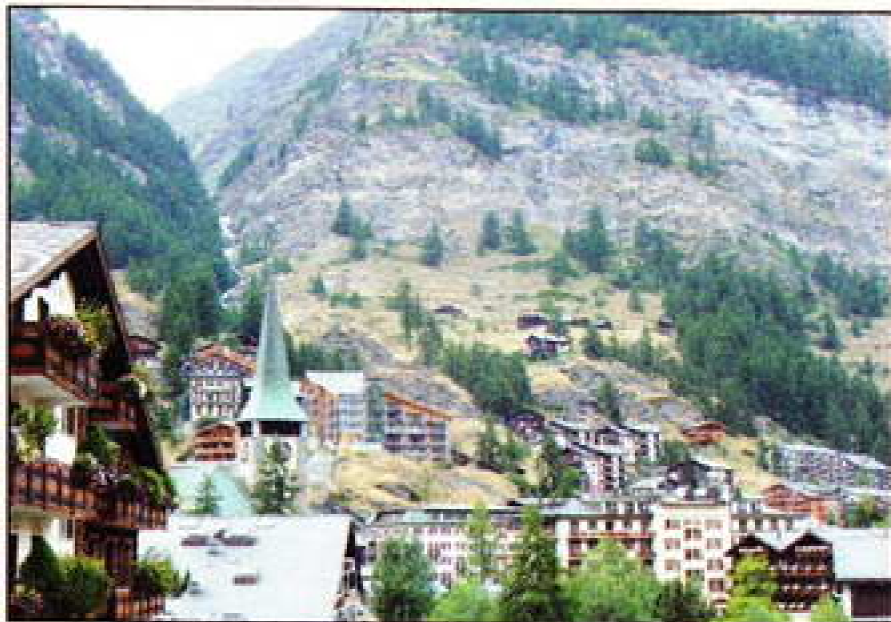
尺，排名北美第一，滑雪道较惠斯勒山宽广，但多斜坡地，较不适合初学者。另外，搭乘缆车登上标高2182公尺的惠斯勒峰，也可眺望雄伟的冰河。

惠斯勒山和黑梳山之间就是著名的惠斯勒度假村，惠斯勒度假村的总人口约为8600人，但



每到旅游旺季，则会有成千上万的滑雪爱好者和观光客蜂拥而至，当地的一百多家旅馆饭店会为这些来自世界各地的人们提供一个完美的住宿环境。

由于黑梳山山顶终年积雪，所以一年四季这里都不缺少游客。并且每年的夏季，度假村中也会有大量的精彩节目呈现在游客们的面前。街头艺人和小丑总有办法让来到这里的每一个人忘却一切烦恼。除了滑雪，这里还有许多有趣的东西。比如高尔夫球场，观景缆车之类。你会觉得在这里的假期总是过得很快，当然，如果你觉得你很喜欢这里，并且你也足够有钱的话，也可以像比尔·盖茨在当地购买一栋别墅，不过这就是我海文中了第2个、第3个500万后才敢想象的事情了……



《罪恶工具》主题溜溜球

提供 海文

相信所有的人在看到《罪恶工具XX #RELOAD》中的bridget时，都会想到这是一个可爱的小女孩儿吧。不仅长相穿着非常可爱，还随身带着玩具熊和溜溜球。不过你要真是这样想的话，那就错了。按照游戏中的设定，“他”的确是一个男孩子，只是从小被当作女孩子养大而已……此人在日本同人界人气一直居高不下。游戏中的bridget使用的武器就是他手中来去自如的溜溜球，在中距离时具有很强的牵制能力。日本的玩具厂商也没有放过他身上的商机，推出了以bridget为主题的溜溜球玩具，每个定价1200日元，，不知道能不能用这个溜溜球发出他在游戏中发出的各种夸张必杀技呢？(^_^)









改装车小知识介绍

提供 软饼干

随着近年来随着各类游戏、影视作品中对改装车的大量描述，想必大家也开始对此感兴趣了吧。在这个讲究个性的年代，还有什么比一辆按自己意愿改造出来的酷车更能展现你的个性的呢？此次就借万花筒的地方，给大家简单的介绍一些有关改装车的知识吧。

对一辆车的改装，主要可分为两大类：对汽车动力系统的改装和对汽车外部的改装。

对汽车动力系统的改装，是非常专业的，一般需要拥有很强技术实力的改装厂才可以进行。而此部分的改装也多集中于汽车内部，在外形上不一定看得出有多大的变化。此类改装主要涉及：对发动机的调整，改进甚至更换；排气系统的改进；传动齿轮的更换；先进电子系统的使用等。此类改装的费用十分高昂，绝对是富人们的游戏。

对汽车外部的改装，又可以分为两类，一类是可以给车的性能带来实质提升的改装，一类是纯粹为了耍酷用的改装。前一类包括对车进行轻量化的改造，更换轮胎、尾翼，车身的加固处理之类的。后一类则包括车身图案的处理、汽车底灯、大功率音箱的安装等，这是最能体现个性，发挥想象力的部分了。比较适合刚入门的改车者。

好了就简单得说到这里吧，大家如果对此感兴趣的话，不妨可以自己去多找些资料研究研究，很有意思的。













《超执刀》四格剧场

提供 铭风

在游戏发售之前，Atlus 官方曾经公布过一些有趣的四格，让我们来欣赏一下吧。

















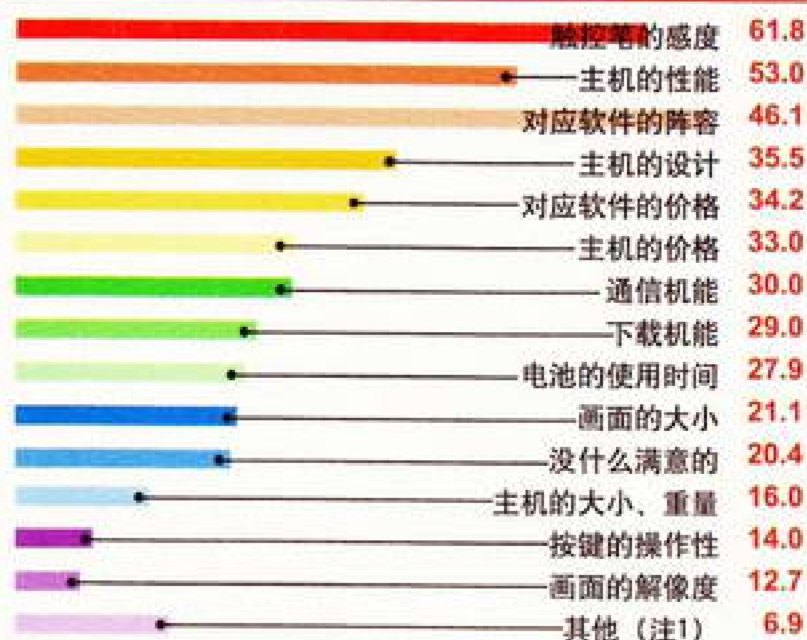
2005年日本掌机市场调查

——民众怎么看两大次世代掌机的优劣？

提供：胧月

日本在今年对民众进行NDS、PSP、两大掌机的民意调查中发现，目前NDS的民众所有率以36.2%位居榜首，PSP以32.3%次之。在这次调查中，关于这两种掌机的优缺点做了一些统计，其结果如下（下表的数字皆表示百分比）：

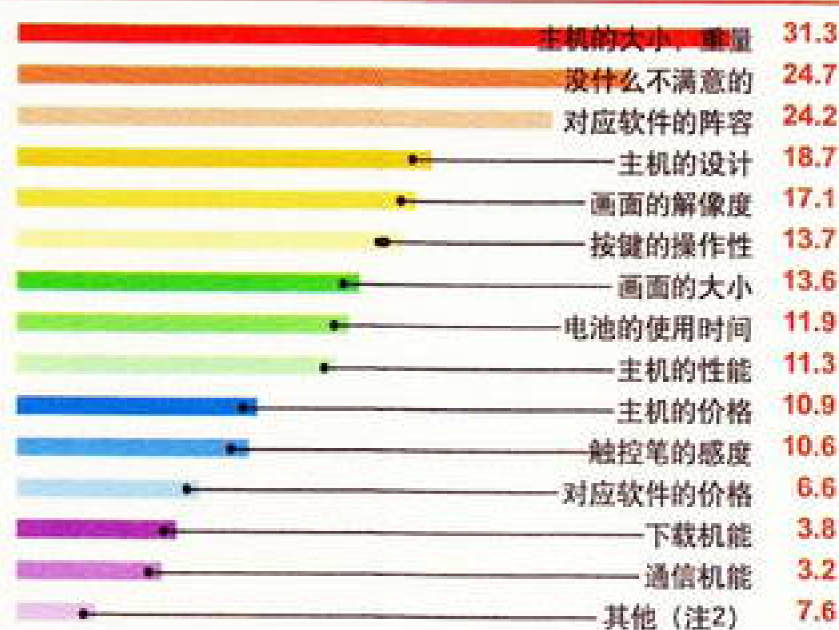
你满意NDS的哪些方面？



通过表格我们可以看出，民众对于NDS最满意的便是其特色硬件之一的触控笔。大部分用户认为，触控笔的感度以及使用起来的方便感觉是他们最为青睐的。能在这方面被用户给予如此之高的评价，不愧是任天堂。

注1：■单纯的触摸屏娱乐聊天功能■聊天功能■空前的操作性和游戏性■能够兼容GBA游戏■让我们看到游戏的全新可能性

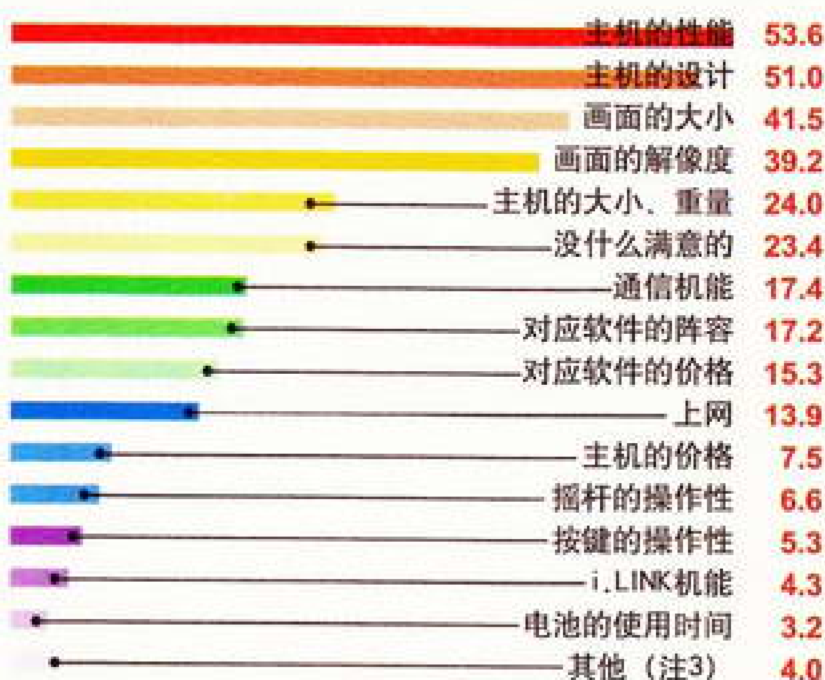
你不满意NDS的哪些方面？



用户最不满意NDS的地方，就是主机的大小和重量。伴随多机能这一评价的反面，就是这些副产物式的机能导致硬件不够适手。作为掌机而言，果然还是携带性最重要啊。

注2：■乘坐交通工具时无法方便使用触控笔■携带起来感觉有些重■触摸屏的磨损■背光不够亮■希望能够对应干电池■感觉低龄向

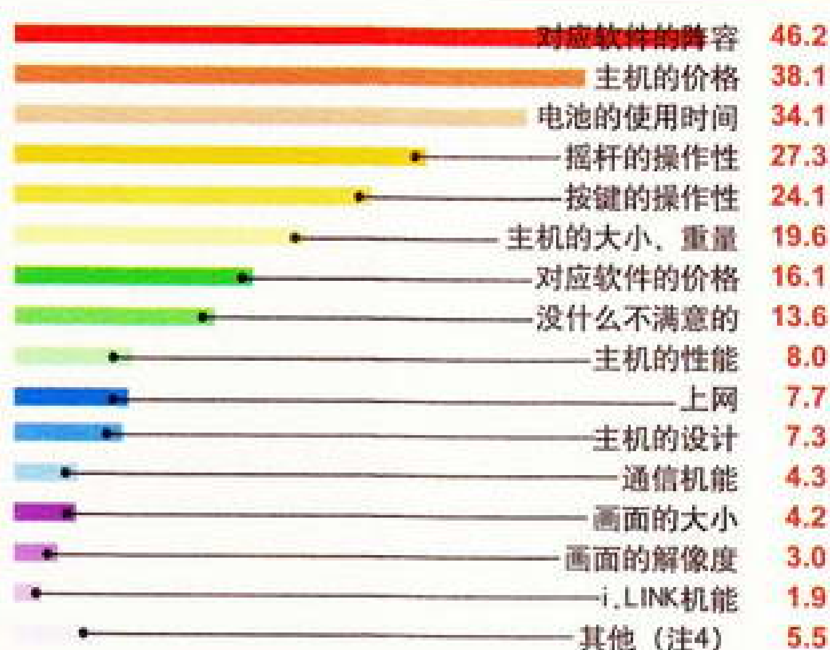
你满意PSP的哪些方面？



看来PSP最吸引人的还是自身的高性能。而相对于NDS，软件阵容和软件价格就不怎么让人满意了。此外，作为卖点之一的上网机能也并没有能得到预想中的支持，非常可惜。

注3：■能听音乐■画面明亮■软件的容量■非常值得期待■软件开发的厂商■掌机之王

你不满意PSP的哪些方面？



正和我们预料中的一样，PSP最不能令人满意的就是其软件的阵容。而电池的使用时间也是民众反映很突出的一个问题，同时设计上的某些缺陷也导致按键的操作性欠佳。总言之，PSP目前还没有能作为一款“游戏机”来满足用户的需要。

注4：■读盘时间太长■游戏几乎都来自PS的移植■总是出现故障■不是游戏的平台



手里剑

关于忍者的起源，众说纷纭。古时，忍者的是遍布日本各地的各个小集团，其中以甲贺地区和伊贺地区的忍者数量为多。(编按：甲贺和伊贺是日本的两处地名，并非专指忍者的两个派别。我们通常说的“甲贺”与“伊贺”实际上是甲贺流和伊贺流的简称，正是由此二流派所在地区得名。)而早在镰仓时代，甲贺和伊贺大部分地区还都是庄园。时至战国，庄园崩坏，其所占土地也为当地武士瓜分，各地武士为了保全各自势力，便诞生了以收集情报和游击战为目的的忍术。

忍者从形成那一刻起，就默许并遵守着5个方针：一、尽最大可能地回避战斗与杀戮（特定任务例外），所以忍术中有着各种遁术；二、远足时尽可能保持身体的轻便。需要道具或物品时，就地取材；三、尽量不暴露自己的正体。所以忍术中有一种“四方发”，便是一种易容术；四、将自己表现为一个弱者；五、需要逃跑时，高速而敏捷。

在这5个方针的驱使下，忍者就必须要有非同寻常的忍器了。忍器在类别上分，有武器、火器、水器、登器、开器、药、装束等7个种类，大家对此也肯定颇有兴趣吧。本辑就开始给大家介绍，忍者最具代表性的武器——手里剑。

手里剑（しゅりけん），不用多说大家也知道，它是忍者最具代表性的忍器。其基本作用是由使用者掷向对手，牵制敌人或削减对方的战斗力，刀剑状或针状，有时也被称作“投剑”、“手离剑”。

不管是为了让战况向着自己有利的方向发展，或是在危急时刻让自己能够逃脱，忍者都需要一种可以投掷出去的一次性武器。在正统意义的手里剑形成之前，一直是拿短刀和针用作此类的投器。不过，考虑到忍者们囊中羞涩，无法承受隔三差五扔短刀的这笔开支；而针虽廉价，却杀伤力微薄。于是，手里剑便作为克服以上缺点的专用投器登场了。

手里剑从产生、发展到定型，经历了较长的一段时间。今日我们所能看到的手里剑，其名称和形状都形成于室町时代末。从字面上看，手里剑即“藏在手里的剑”，以钢铁为材料打造，并会在入炉前以燃烧的绢布将其通体弄黑（锻造术语称之为“绵色挂”），这样打造出的手里剑在投掷时不会反光，从而让敌人防不胜防。在执行暗杀任务时，更会在锋利的尖端淬上神经毒素；平时战斗时，即使不淬毒，也会涂上泥土、马粪等异物，击中敌人可引发破伤风——从这些意义上来说，手里剑的确比传统刀剑更能体现忍者这一职业的特殊性，这也是为什么我会在介绍忍器时把手里剑放在第一位的原因。

手里剑从形状上可分为2个种类，棒状和片状。棒状手里剑细分开去又有四角形、六角形、八角形（皆指横断面）、笔形、纺锤形、菱形、短刀形、燕尾形等，部分尾部有环，可嵌羽毛；片状手里剑则主要有十字、星形、六方、八方、钉板形、卍形、三光剑等。这两种手里剑谈不上高级与低级，因为它们在使用时是各具特色的。下面我们就在分析每种手里剑的同时，给大家介绍一些经典的手里剑。



棒状手里剑

棒状手里剑是单纯的武器，在不同的流派中其重心、长度都有差别。具有方便携带、杀伤力大、投掷音小等优点，可相应对使用者的手法有很高的要求。忍者流派之一——根岸流的手里剑以重心靠前、重量大而闻名，这种手里剑不仅飞行线路平稳，同时也是在追求更强的破坏力。

一、六角棒手里剑，尖端被铸成六角，尾部的螺纹方便手的拿握。重量适中，可投可刺，投掷时要以手腕、手指的力量旋转投出可增加威力（这跟枪膛中的旋纹是一个道理）。平时不用时可数枚一组装在手甲里，非常方便。

二、苦无，最常见的棒状手里剑，短刀形。柄处的空洞可绑丝带，头部很厚，有很高的精度和威力。

三、两尖，超强力的投掷武器，长达40厘米，重量1千克左右，这样的数据可以看出，它被制造出来目的就是一击必杀。


■六角棒手里剑


■苦无


■两尖

片状手里剑

而片状手里剑由于投掷出去后会发生回转，所以飞行路线极其稳定，通过短期的修练就可以有很高的命中度。可自身体积较大，一来携带不是很方便，二来受到空气阻力和形状的影响导致无法造成深度伤害，所以一定要通过淬毒来补完。由于这类的手里剑样式繁多，且形状漂亮，会作为重点来介绍。

一、十字手里剑，最常见的手里剑之一。造价低廉，携带方便，使用简单，中部的开孔可增加硬度。

二、五芒星手里剑，这是商业用供出售的手里剑，所以并未经过“绵色挂”这道工序，是不是很漂亮呢？这种形状的手里剑表面积较大，非常适合淬毒。

三、大型柳叶手里剑·组立式，巨大的手里剑，直径可达20厘米以上，拥有很好的回旋性。拆开后携带方便，要用时再将之组合便可。其实它的优点在于，即使是未组合状态，两片剑刃还可以当做双手短刀使用。

四、龙卷手里剑，制作精良的多用手里剑。三枚剑刃彼此独立，可折叠，折叠处有专门的固定锁，不必担心在分出以后会弯曲回来。

五、全刃手里剑，呈圆形，周缘打磨得非常锋利。重量轻，飞行距离远，使用时需注意不要伤了自己……

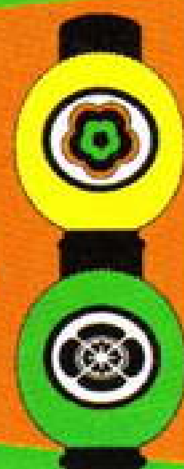

■十字手里剑


■五芒星手里剑


■大型柳叶手里剑


■龙卷手里剑


■全刃手里剑

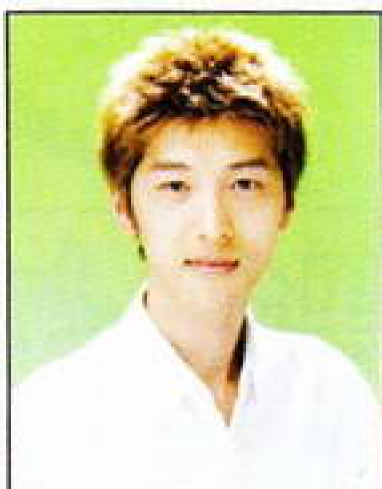
楽しく学ぼう

轻松日语教室

我们身边的日语词汇（下）

声优（声優 せいゆう 0）

无论是在古汉语还是日语中，"优"这个词都有着"演员"的意思。"声优"也就是指"配音演员"了。随着网络的普及，国内的日本动画片爱好者们也有了更多的机会接触日本原声动画片。结果"声优"这个词便悄然在国内的ACG爱好者之间传开了。时至今日，一些比较铁杆的ACG爱好者们提到自己喜欢的声优时也已经能做到了如指掌，如数家珍了。


▲《FF Ⅶ AC》中克劳德的声优樱井孝宏。

日本的声优之所以能够发展为一种文化现象与日本动画业和游戏业极为发达的现状是分不开的，每年出现的大量动画片与游戏软件为声优队伍的成长壮大提供了土壤。从另外一个角度来看，人的潜意识里也总是喜欢将演员和这个演员所饰演的角色产生重合感，这也使得声优们能够凭借所配音的某个人物在FANS群体中而获得常人所无法理解的人气……当然，来自日本的声优们极强的专业功底才是这一切的基础。


▲拉克丝的声优田中理惠。

限定版（限定版 げんていばん 3）

电玩迷们对这个词肯定不会赶到陌生，限定版是指严格控制生产数量的产品。日本是个很注重商品包装的国家，尤其是对游戏软件这种高附加值的商品，厂商们更是会想尽一切办法来调动FANS们的购买欲望。对一些热门游戏推出限定版便是这种做法的典型表现。限定版的消费群体一般都是某个游戏或系列的死忠，因此通常限定版都会付送一些诸如官方设定集，游戏中角色的人偶、原画集之类的东西等等来体现出其收藏价值。而有一定经济能力的FANS们也会以购入某某游戏的限定版为荣。当你看到某个游戏的限定版的价格够你吃上一两个月时，也不要担心这会卖不出去，这世界上是永远不缺阔少的。这就是典型的周瑜打黄盖——一个愿打，一个愿挨……(^_^)


▲《FF Ⅶ AC》初回限定版中附送的克劳德人偶。

美形（美形 びけい 0）

美形＝"美丽的外形"。这个词之所以会在国内的ACG爱好者之间传播恐怕还是因为这是一个既能够表达"美"这个含义又同时能够用在男性身上的稀有词汇吧。日本的漫画以及动画的一大特点就是男性角色的面部特征与女性非常接近，也因此造就了一大批超级帅哥，无敌美男。他们的存在使得众多女性也为之黯然失色……

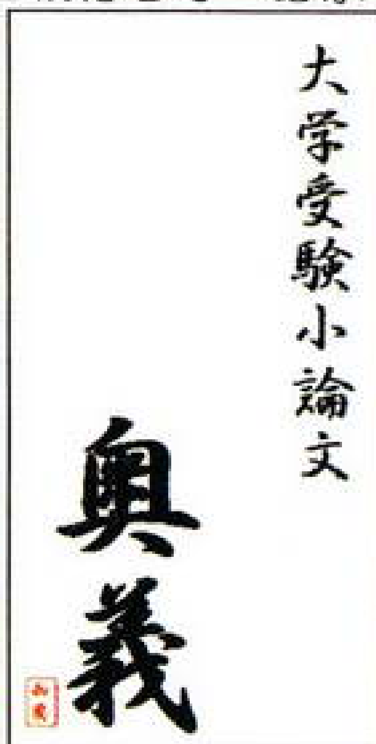

▲处女座的沙加，在十多年前要让人接受他是男性这一事实是非常困难的。

奥义（奥義 おうぎ 1）

奥义就是指学问或者技艺中最为高深的部分。“奥”这个字本身就有“内在的，潜藏的”语义。不少和格斗、战斗相关的游戏中都可以看到这个词。和以前说过的必杀技一样，奥义在游戏中也代表各种夸张的招式。不过和必杀技相比，奥义听上去似乎少了“必杀技”那种来势汹汹的狠劲儿，但却又能给人一种深不可测，博大精深的感觉。



▲有比较正经的奥义。



▲也有比较恶搞的奥义……

元祖（元祖 がんそ 1）

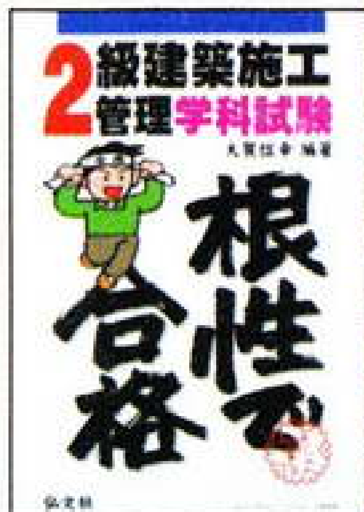
元祖就是指某个事物最初的创始者，当然，这个词不光可以指人，也能指某个事物。我们玩家接触得比较多的还是后者。比如2D格斗的元祖《街头霸王Ⅱ》等，横卷轴动作游戏的元祖《超级马里奥兄弟》等等……一般能够被称之为“XX元祖”的游戏都是那些很有一些历史的游戏了，毕竟只有当这些游戏的后继者们真正开创出一种具有独特个性和长久生命力的游戏类型时，才会有人用元祖这个称呼来对这个伟大的先驱者表示尊敬吧。不过随着技术的进步，游戏制作者理念的不断扩展，游戏的表现方式和类型会变得越来越多元化，没准我们今天玩的某一个充满新意的作品，过个十年二十年也会成为XX的元祖哦。



▲3D格斗的元祖——《VR战士》

根性（根性 こんじょう 1）

你只要问任何一个玩过《机战》系列的玩家“根性”是什么意思，他都会在第一时间清楚地告诉你：自机HP回复30%。虽然你在任何一本字典中都不会找到这样的解释，但这确实也从一个侧面很好地体现了这个词汇的意思：为了坚持达到目的而忍受痛苦克服痛苦的精神力。



在其他来自日本的动画片或者漫画中我们常常能看到这样的场面，主人公在面对实力强于自己数倍的敌人时被打得气若游丝，命悬一线，这时主人公只要有片刻的喘息机会，就都会不约而同地在意识深处受到战友、兄弟、女友、师傅等类似人物的激励。这一激励不要紧。对手之前的无数攻击就算是白费了……主人公这时仿佛全身都打了吗啡一样，会完全无视身上的严重伤势带来的疼痛感，并且突然爆发出比健康状态下强大数十倍的力量，一举击败面前的对手。看到这里很多读者都会想起《圣斗士星矢》中那五个生命力顽强得有如小强一般的五位圣斗士了。虽然在《圣斗士星矢》中这种桥段表现得有些过于夸张。但这也真实地反映了日本人以及整个日本社会对“精神力”的信奉与重视。

游戏美图秀

栏目主持 海文

最近在和朋友的联系的过程中得知好几位在家乡的朋友都因为气温的降低而患上了感冒，海文远在他乡是没办法去看望他们了，希望他们能赶快恢复健康！各位读者们也要注意了，不要因为感冒耽误了学习和游戏哦。



▲罗莉版的哈曼，高傲的女王气质已经显露无余。



▲三头身版的樱和艾莉卡，樱和她的战友们已经预定在PSP上登台亮相了，那么艾莉卡出现的日子也不远了吧。



▲半熟英雄中的王子，虽然这副表情挺可爱的，但海文还是觉得游戏中那幅猥琐的样子更适合他。



▲通灵王中的好和恐山安娜，很有气氛的一幅插画。



▲格拉多丽和阿莉娅又在谈论着什么属于她们的小秘密呢？



▲ 林克一直都给人上进好青年的印象……如果他的帽子不是绿色的话，那他的形象就更完美了……

▲GP-01 VS GP-02，作者对机械的描绘非常细致。

掌上动漫游

栏目主持 胧月

从本辑开始，“掌上动漫游”加入“动漫情报站”一栏。这部分内容将介绍近期值得关注的一些动漫作品，请大家关照。

动漫情报站

洛克人EXE 野兽

10月1日，Capcom和小学馆联合制作的动画片《洛克人EXE 野兽》由东京电视台开始放映。相对于家用机版的《洛克人》在众多大作的包夹下人气渐渐淡去，掌机版的这些机器小子却表现得异常活跃。无论在GBA、NDS还是PSP，无论既出作或未出作，都有很多玩家对它们持有浓厚兴趣。而本次动画的开播也算是回馈FANS们的厚爱，《洛克人》迷们不容错过哦。



舞——乙HIME 乙女的放课后

前作《舞——HIME》的成功，奠定了这部续作的人气基盘。本作启用的声优阵容愈加豪华——小清水亚美、千叶纱子、进藤尚美、清水爱、田中理惠、岩男润子、南里侑香、井上喜久子、小西克幸、石田彰等（喘），无论男女都是当前人气声优中的Top Star，相信这样就可吸引到一批虔诚的FANS了。而舞衣在第一部的大活跃之后也终于让出女主角的位子，转由新着“人气聚敛”女仆装的梦宫阿莉卡接过《HIME》的大旗。不过看到夏树依旧傲立Cast榜前几位，不禁就在担心这部动画是否会重导《高达SEED D》的覆辙而把主角再次变为第一配角……（10月6日东京电视台开始放送。）



ToHeart2

超人气恋爱游戏《ToHeart2》终于推出TV动画。在PC、PS2等平台都有着不错口碑的该作，将八位高人气的制服美少女同樱树、校舍融成唯美的2D画图，配以纯净的文字娓娓演绎出一段学园恋曲。同大部分恋爱游戏一样，这八名少女性格各异，御姐萝莉活泼文静地球人外星人应有尽有。虽然如此，这并不算一部男性向动画，故向全性别推荐。（该动画10月3日播出第一集。）



BLOOD＋

2000年那部震撼世界的剧场版《BLOOD》公映的5年后，该动画从公布那天起就一直被广大动漫爱好者看好。《高达SEED D》正式结束后的次周六，也就是10月8日，《BLOOD＋》正式在全日本放映。这部动画中的一些元素看上去似乎很是眼熟——失去记忆的少女、异型生物、谜之男子……飞溅的鲜血、略显压抑的环境都在暗示着本作深刻的主题，期待本作能展示给我们一个别样的世界。



维多利亚时代的见证
——《英国恋物语 艾玛》漫谈

文 RoWaiWah

还记得今年4月开播、改编自森薰在月刊COMIC BREAM连载的同名漫画《英国恋物语 艾玛》（以下简称《艾玛》）吗？这是日本比较少见的纯恋爱物语。剧情主要讲述英国维多利亚时代发生在伦敦的新兴中产阶级“琼兹家族”的年轻公子威廉姆·琼兹与身世荒芜可怜、15岁便成为女佣的艾玛之间风波不断的爱情故事。

这样的故事在那个唯美的时代总是显得很凄美，作品的感染力也因此得以提升。但如果在欣赏本作的时候除了留意剧情之外就对其它的细节漠不关心，那无疑是你的损失，同时也违背了动画的初衷。鉴于此，本文就为各位介绍出现在《艾玛》中的维多利亚时代的“实质”，希望大家喜欢！

Ladies And Gentlemen

英国的维多利亚时代，通常被定义为1837年～1901年，即维多利亚女王的统治时期，它被认为是英国工业革命和大英帝国的峰端，而事实上这也是英国历史上最繁华富强的时代。

相信各位在出席各大展会、宴会、舞会的时候第一句听到的话都是“Ladies And Gentlemen”，这只是主持人体面的说法，现在的翻译是“女士们和先生们”，其实到了20世纪，已经几乎看不到绅士的存在，但不排除自我感觉良好的人自命为绅士。



在动画一开始，主角威廉姆·琼兹就以不太符合身分的方式登场了。我们可以看到，他头戴黑帽，颈系领带，身穿黑色长袍，奇怪的是他手上戴着手套，更奇怪的是，他竟然还拿着根拐杖……没错，这就是维多利亚时代绅士的标准形象。

当时有身份的人包括男女在公开场合都一定要戴上手套。男士多数带皮质手套，而女士则钟情于丝质手套。手套除了代表礼仪之外还有“我不需要自己动手做，一切都交给仆人打理就行了”的意思。

拐杖在英国社会拥有神圣的地位，它被视为保护英王之剑的象征。拐杖原本的功用在于辅助走路，但是在这个时期，拐杖也成为一种绅士的装饰品。



说完了一些表面的，但究竟什么是绅士呢？绅士应有什么样的品格呢？

他勇敢，善良，他高贵但不自大。一位绅士永远不会大声地谈话，他不会随便在别人面前放下自己的帽子；当撞上别人或踩到女士的脚跟时绝不会吝啬自己的道歉之词，并会在很短的时间内以极富吸引力的话题和对方详谈。对绅士来说，挽女士于自己的手臂是很正常的，尤其是傍晚时分，但一定要挽于自己的右手边，这样才不至于该名女士被人撞到。

出于男女平等原则，也谈谈Lady吧。动画中最能反映维多利亚时代贵族女性特征的该数琼兹老爷理想中的媳妇安列诺娃·堪贝尔，她的美丽，她的羞涩，在当时可是很能吸引绅士们的目光的哦。而什么才算是合格的贵族女性呢？她们有着什么样的品格？也请听笔者慢慢道来。

一名讲究的贵族女性一日必定会换几次衣服。早上的时候最适合穿宽身的长袍；上街散步时则多穿宽身、高领子、裙子刚好能接触到地面的连衣裙，并戴上一顶用薄细棉布织成的帽子，手上要戴上丝质手套，而很多时候还要在脸上套上一个斗篷状的丝质覆盖物，以遮掩她的表情同一些脸部上的缺陷。当然，那些珠宝项链是必不可少的。在街上，女士只会平静

地走路，她谦虚，她永远不会大声说笑，路过的人会被她的气质所吸引而不自觉地把目光投向她身上，而绅士也总不忘向她弯腰而示尊重。

这，就是贵族女性，真正的Lady！但遗憾的是，出于某种原因（不敢说，怕给女生灭了）我们很少有机会见到……

Maid

Maid，即女仆，整天忙于家里的大小事务，睡觉就是她们惟一的休息时间，几乎主人叫她做什么她就做什么。动画中我们看到艾玛无论是沏茶递水还是外出买菜都要亲力亲为就是一个例子。另外，能否雇佣女仆，在当时是判断社会阶级的重大指标。因此即使是财力势力都不如贵族的中流家庭，也会努力雇佣至少一个女仆。



可能某类人总希望某动画里的某位父母双亡的大少为他的女仆们量身打造的“华丽”的女仆服会再次出现。但我告诉你，《艾玛》中的女仆都是里面穿一件深色调的普通衣服，再在外面套上件白色围裙就开始一天的工作的，而这样的搭配才是维多利亚时代真正的女仆服，再说，她们的主人也不会像某大少那么空闲。

动画中的艾玛，虽然是一介女仆，但她不慌不忙的举止神态再配合温柔顺和的语调，俨然一个受过良好教育的人，明显和其他女仆拉开了一段距离（大家可以比较一下威廉姆家那两个“多嘴”的女仆），也难怪威廉姆会喜欢她。笔者没见过也没有足够的钱财去请一位女仆，但我相信当时的女仆很多都是像艾玛一样寡言，并且有点文静的。



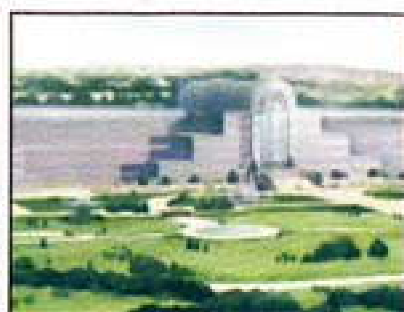
Crystal Palace

相信各位还对第七话中艾玛和威廉姆的约会记忆犹新吧，的确，两人在水晶宫里的那场亲热戏在感动了万千观众的同时也为动画带来了一个高潮。而以下就来谈谈动画里出现的水晶宫吧。

水晶宫（Crystal Palace），建成于1851年，是为了举办世界上第一次国际工业博览会而兴建的。举办这次博览会的目的既是为了炫耀英国工业革命后的伟大成就，也是试图改善公众的审美情趣，以制止对于旧有风格无节制的模仿。在建成之前，曾遭到议会和民众的强烈反对，计划也曾几度面临停顿，幸亏有阿尔伯特殿下（维多利亚女王的丈夫）凭着忍耐和



▲刚建成的水晶宫。



▲动画中的水晶宫，是不是一模一样呢？



▲水晶宫内部（油画）留意中间那物体。



▲分得清那个是真吗？是不是和动画一样呢？

顽强的意志终于使其修建完成。水晶宫的出现曾轰动一时，人们惊奇地认为这是建筑工程的奇迹。博览会结束后，水晶宫被移至异地重新装配，1936年毁于大火。

水晶宫内各国选送的展品大多是机制产品，其中不少是为参展而特制的。展品中有各种各样的历史式样，反映出一种普遍的为装饰而装饰的热情，漠视任何基本的设计原则，其滥用装饰的程度甚至超过了为市场生产的商品。生产厂家试图通过这次隆重的博览会，向公众展示其通过应用“艺术”来提高产品身份的妙方。而这显然与组织者的原意相距甚远。

动画中无论是水晶宫的外观，还是它里面所展出的物件，都和当时一摸一样。看来制作者在这方面做了足够多的工作啊！

Society

“没有爵位，身为商人的琼兹家族，与绅士能够联名，你认为是什么呢？”

“是财产吗？”

“也有这一点，但是更重要的是品质才智和礼节。然而，最能显示这一点的就是社交界。”

通过琼兹父子的对话我们可以得知，社交界对于上流社会的重要性，它甚至可以将某些平民阶层中比较富有的人提升到与贵族阶层同

样的地位。

社交界（Society），指社会上交际活动的总和。女士首次进入社交界，则代表已到适合结婚的年龄。动画中我们看到的舞会，宴会，都被视为是重要的社交活动，而实际上直到今天，社交界还是已这类活动为主，只是现在进入社交界的门槛已经大大降低罢了。

舞会分为公开性与私人性两种，公开性舞会会在专用的大型舞蹈会场中举行，而私人性舞会则是在主办人的家中举行。当音乐一响，所有来宾之中地位最高的男性会邀请女主人或令千金共舞，之后才是众人进入舞池共舞。由于会播放10～15首音乐，所以舞会通常从下午一直到隔天凌晨3点多才结束。这个时候，每个未婚男女都把握时机，趁着换曲的时候交换舞伴，以选择合适的结婚对象。有这么一个不成文的规定：一位女性不可以和同一位男伴连续共舞超过四支曲子。

宴会多数是私人性的，通常都是由一个家族里的女主人主持，是为了与各个家族加深联系而举办。在宴会开始之前，主人会首先坐于长桌的头端，然后才到客人按地位高低分两排坐于桌子两侧。如果有餐前鸡尾酒，正餐的时间至少应比请柬上规定的时间晚1小时；若不招待鸡尾酒，晚20分钟就可以。其目的是让那些晚到的客人有片刻的喘息时间。最后才到上菜，而上菜通常为男性仆人所担当。


▲动画中的宴会，中间的是女主人，客人在两旁分排而坐。

另外，贵族对于进餐时的礼仪也相当的讲究。在宴会上，结了婚的一对是不会坐在一起的。（如果现在你这样做，我敢保证你的另一半肯定把你给灭了！）女士要在坐下的时候脱下她们的手套，而男士则要在坐下前脱下。在进餐时切记不要让别人看到你的餐巾，而进餐前后要妥善使用你的餐巾。我们都知道，英国进餐时都是用刀叉的，但你要记住，在切东西的时候你那件衬衫的袖口永远不能朝上。

除了以上讲的几点外，《艾玛》对于英国维多利亚时代还有着大量的描写，以后有机会再和大家聊聊吧。如果现在就要把它说尽，那恐怕我就要出书并且顺便拿个诺贝尔文学奖了。

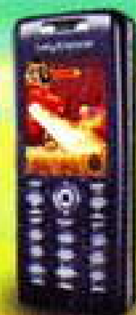
写这篇文章前我查阅了很多的资料，很辛苦的说。但我随后又想，如果我这样也算辛苦的话，那《艾玛》的原作者森薰算什么呢。所以在我们能无偿欣赏到这等优秀作品的同时，也不要忘记作者的为之付出的汗水喔。希望通过本文，能使更多的人对原作感上兴趣并在空闲时间里欣赏一下，谢谢！

手机游戏吧

VOL.08

文 小豆子 编 LIKY





于10月18日在北京开幕的“2005中国国际通讯展”可谓精彩纷呈，好戏不断。国内外的知名厂商如北电、三星、中兴、华为纷纷粉墨登场，百家争鸣中大家的主题却只有一个，那就是3G。国内的3G建设已经箭在悬弦上，这辑我们来聊聊3G业务。

丰富多彩的3G业务

3G能干什么？相信这是大家最关心的问题。普通消费者不会去关注那些难懂的技术指标，小豆子上辑也说过3G最重要的是应用，那么3G吸引人的地方又在哪里呢？在3G通讯中，通话已经成为基本服务，多媒体业务才是重点。3G通讯中速度能达到2Mbps/S，大部分的3G业务都是借助了高速网络进行数据传输。

3G业务大体分为两种，一种是娱乐型的，比如音乐欣赏、网络游戏；其次是实用性的，比如可视电话、位置服务等等。目前已经出现的3G业务大体包括以下几种：

视频应用：用户可以将视频文件下载到手机上慢慢观赏，也可以在线点播各种视频或者观看电视节目。

音乐播放：与视频点播相似，用户可以将音乐文件下载到手机或者在线聆听。

手机银行：将手机与个人银行信用卡绑定，结账的时候，只要出示手机就可以完成支付活动。

可视电话：在3G手机上，双摄像头将成为普遍配置。外置的摄像头用来拍照，而内置的则是用于可视电话。与家人或者朋友通话的时候，不仅能听见声音还能看见对方的容貌。

位置服务：通过手机可以获知现在的位置，并能够查询到附近的餐厅、商场等信息。另外，通过路线指定，手机可以在地图上为你设计出一条到达指定目的地的路线。

遥控家电：当下班回家，发现电灯已经打开，电饭煲正煮着米饭，这些在科幻电影中出现的镜头在3G时代将会变为现实。用户可以通过手机来遥控家中的电器，不过前提条件是电器也必须实现网络智能化。

多媒体邮件：用户可以通过手机传输大容量的电子邮件，无论是图片、音乐还是视频。多媒体邮件服务不仅会为用户的办公带来便捷，还将成为商家营销的重要工具。或许哪天你打开邮件，却发现是某个商家推销商品的视频广告，呵呵。

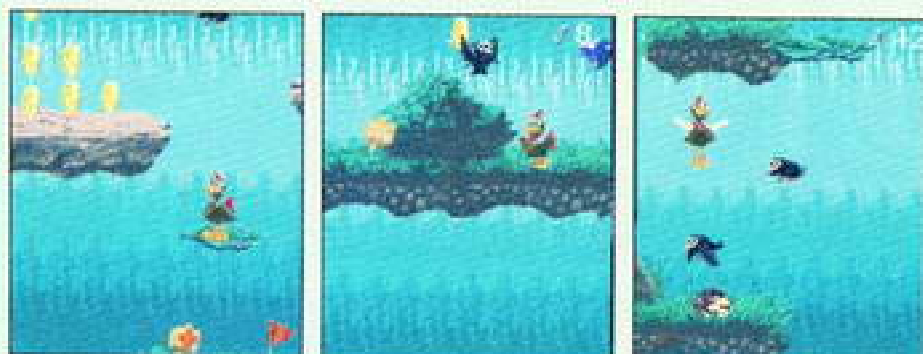
网络游戏：3G时期的网络游戏除了画面更优秀外，还将将具有现在PC网络游戏的一切功能，包括PK、聊天、买卖等等，另外还将能与PC网络游戏进行互动。

看了上面的介绍，大家或许心里会犯嘀咕，这些应用在现在的手机上也能见到啊。对，为了向3G靠拢，实现业务的平滑过渡，中国移动和联通已经开展了多种数据业务。但目前已经开展的业务和真正的3G业务相比局限了太多。比如联通彩E，虽然和3G的多媒体邮件业务差不多，但受网络带宽的限制最多只能发100KB的附件。另外，3G业务也不仅局限于上面几种，随着内容服务商SP的加入，更多精彩的3G业务会出现在我们面前。



▲仅有硬件还不行，业务是关键一环。

近期热门手机游戏推荐



雷鸟

厂商	In-Fusio	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60系列手机／摩托罗拉 V600 E398／NEC N820／三星 E108等		

厂商网站： http://www.in-fusio.com.cn

下载方式： 移动手机发送短信 lein 到 33557783

一看名称以为是FC时代经典游戏的续作，玩过后才大跌眼镜，主角竟然是一只小鸡。为了阻止农夫让所有动物精神失常的阴谋，玩家要操纵小鸡在田野和山林中冒险。别小看这只鸡，它可以远距离地飞跃沟壑，还能发射羽毛攻击敌人，很是厉害。游戏背景富有层次感，但设置过于单调。小鸡的动作非常搞笑，如果中途不幸身亡，就会变成天使飞上天空。

模拟城镇 2

厂商	Handy-games	类型	SLG
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／三星 E108 等		



厂商网站： http://www.uen.cn

下载方式： 移动手机发送短信 A 到 95887117

以电脑版《模拟城市》为蓝本的手机游戏，据说在欧洲推出时曾广受好评。游戏目的是将空旷的土地建设成繁华的城镇。游戏中玩家可以建设的建筑非常多，从饲养场到商店甚至还有教堂，合理布局是关键所在。除了要让经济迅速发展之外，还要抵抗住外敌的攻击，当好镇长不是件容易的事哦。



梦幻公主 御风飞行

厂商	岩浆数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V303 V601／索尼爱立信 K700C 等		

厂商网站： http://www.magma-land.com

下载方式： 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

风格另类的手机游戏，主题是飞翔。玩家要操纵四位公主进行环球飞行大赛。四位公主分别来自中国、阿拉伯、法国和非洲，所乘坐的飞行器则是鹰、飞毯、扫帚和木舟。玩家要充分考虑风速、风向、地域对比赛的影响以获得最后的胜利。游戏操作简单，画面色彩亮丽，拿去讨好GF的话估计会获得嘉奖，活活。

天煞战机

厂商	米格	类型	STG
适用手机	诺基亚 S40 S60系列手机／摩托罗拉 V501 V3／索尼爱立信 K503C W800C 等		



厂商网站： http://www.mig.com.cn

下载方式： 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

以《太空堡垒》为原型的射击游戏，玩家操纵战机抵御外星人的进攻。飞机可以使用数十种不同的武器攻击，让战斗变得异常精彩。游戏共有五个关卡，流程虽短但每个关卡均各有特色。游戏操作感不错，画面也属上乘，不过在某些低端手机上运行速度过慢。



N·GAGE ZONE



文 LIKY



新闻 诺基亚次世代 mobile 游戏技术发布会



10月15日，诺基亚在巴塞罗那召开了次世代 mobile 游戏技术发布会，诺基亚游戏部经理 Gerard Wiener 首先庆祝 N-Gage 发售二周年！同时宣布 N-Gage 系列手机全球销量已过 200 万台，拥有 N-ARENA 会员 50 万人！庆祝会上的一个 QD 造型的大蛋糕吸引了很多人的注意力，显出诺基亚的独具匠心。随后，诺基亚宣布了今后的发展方针——开放 NG 游戏平台，让新发售的 S60 机型也都可以支持 NG 游戏，其实这一计划在今年 E3 就已经提出，这样估计可以使游戏用户再增长 1000 万！实际上，诺基亚计划在 2006 年间再卖掉 2500 万台智能手机！



▲ QD 造型的大蛋糕。

会上再次提到了次世代NG，Gregg Sauter指出，次世代NG预定于 2006 年圣诞节发售，它将还是使用 Symbian 技术（甚至会支持硬盘），其高性能将大幅提升游戏画面水准，画面表现将超过 PSP，这无疑是令人期待的产品。

会上还展出了一些概念性产品，其中一款无线手柄的造型颇引人注意，因为它——太像任天堂革命的手柄了。



▲会上展示的概念产品——无线手柄，是不是与革命的手柄太类似了？



软件 QQ 世纪风影院



上一辑给大家介绍的SIS QQ大家用得怎么样了？是不是很方便？功能也很强大吧。这次LIKY又有好东西带给大家，那就是在手机上看在线电影的软件——QQ 世纪风影院。

最近腾讯公司的手机业务开展得挺不错的，特别是对于 cmwap 包月用户来说是好消息不断，不久前刚给我们带来了 cmwap 接入的1.14版SIS QQ，最近又推出了这款支持 cmwap 接入的在线影院播放软件——“QQ世纪风影院”（以下简称QQ 影院）。

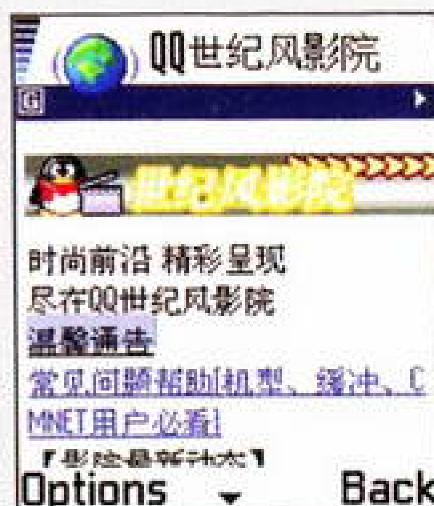


▲ QQ 影院播放器的主界面。

QQ 影院是腾讯公司最新研发的流媒体播发器，所谓流媒体，通俗地来讲就是“边下边看”，不需要把视频内容全部下载到本地就可以在线观看，不但节约下载时间，对存储空间的要求也降低了。QQ 影院通过GPRS连接网络后，可以实现在线播放影片的功能，听起来是不是很心动了？给大家一个下载地址：http://219.133.38.27/sis/qqplayer_05101402.sis，赶快去下载吧，注意这个是QD/NG版的。当然用手机直接下载也可以，先用手机登陆 wap 网站 3g.qq.com，然后进入“QQ世纪风影院”的栏目便可找到播放器的下载地址了。

安装后可以在主菜单看到“QQ影院播放器”的图标了，同样是那只企鹅，不过比起 SIS QQ 的企鹅图标大了一些。运行程序后可以看到一只拿着手机的企鹅，这就是QQ影院播放器的主界面了。左功能键是打开主菜单，右功能键则是进入“QQ影院”。

当按下右功能键选择进入“QQ 影院”，手机浏览器会自动启动，然后连接到“QQ世纪风影院”的主页，在这里可以选择自



▲启动 QQ 影院播放器后，手机浏览器会自动连接到“QQ 世纪风影院”主页。

己喜欢的电影，LIKY看到其中竟然有《FF Ⅶ AC》，于是点击，确定后，播放器便准备播放了。播放前，会有一段缓存时间（这一点跟电脑上的在线播放一样），缓存时间大概十几秒，之后影片正式开始播



▲连《FF Ⅶ AC》都有哦，还是全屏播放的。

放……说真的，LIKY非常惊叹于这个播放器的表现，因为播放起来非常流畅，看了二十多分钟，竟然一次也没有停顿过，真不敢相信这是在线播放的。（注意我是用cmwap方式接入的，cmwap能够做到流畅地在线看电影真令人吃惊。）而且，影片是全屏播放的，跟SmartMovie一样。影片素质虽然压缩得比较厉害，但是效果完全可以接受，惟一的缺点就是感觉帧数有点不足，如果角色动作过



▲星爷经典的《少林足球》也可以收看。

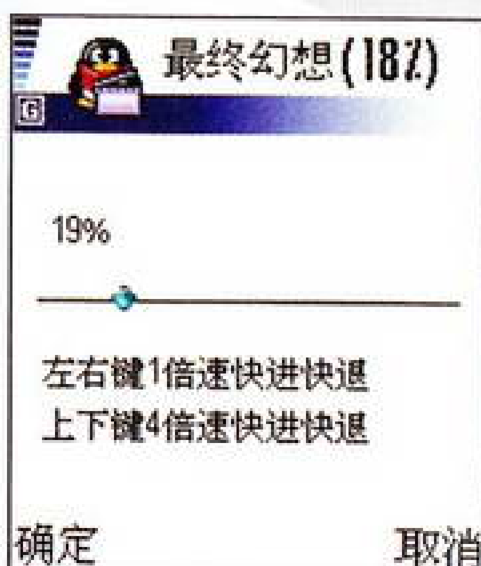
快，看起来就有明显的跳帧现象。不过整体来说，效果已经非常优异了。

一直提到cmwap，其实QQ影院同样支持cmnet接入，而且cmnet接入的速度和稳定性比cmwap都要高一些，有条件（有钱？）的玩家可以自由选择。

有了好的平台，还要有好的资源才行，“QQ影院”的片源怎样呢？LIKY在主页看了一下，片源还是很丰富的，影片分为“火爆大片”、“一线强档”、“怀旧经典”、“动画连载”等几大类，每一类都有十到几十部不等，而且在其中有不少星爷的经典影片，比如《少林足球》、《食神》、《国产凌凌漆》等，在手机上看这些片子真是很合适呢。而且据官方说，以后会开放网友上传影片的功能，所以以后的片源就更加丰富了。

▲当网络信号不好时，会出现缓冲，影片会暂时停下来。

下面说说使用中一些需要注意的问题，当GPRS速度不稳定时，影片就会停顿下来进行缓冲，如果经常出现缓冲情况，大家可以把播放器的缓存设置高一点，情况应该有所改善，甚至可以将下载设置选项和缓存设置选项都调到最高级，那样QQ播放器就会进入“超级缓冲模式”，这个模式下，每次缓冲时会下载更多的内容到手机中，以支持更长时间的稳定播放，相应的，缓冲时间就会变长，缓冲状态将提示“超级缓存中”的字样（正常缓冲则提示“正在缓存”）。不过此时，我们可以按7键立即启动播放。需要注意的是，超级缓存模式会占用手机更大的内存，好在NG/QD的运行内存比较大，只要有8M以上就完全没问题。另外，由于GPRS不稳定导致断网（出现小红叉或是长时间缓存进度条不动，网络图标闪动），我们也可以按#键启动断点续传。



▲播放器同样支持快进功能，基本功能已经具备。

好了，该介绍的差不多就这么多了，这么好的软件，LIKY当然要重点推荐给大家了，注意，软件是免费的，使用时，除了GPRS流量费，不用支付额外的费用，大家可以放心使用，cmwap包月的用户更不要犹豫了。

QQ影院播放器操作	
→键	控制音量增大
←键	控制音量减小
左功能键	呼出功能菜单
*键	静音／取消静音
7键	超级缓存中立即播放
#键	超时错误时立即重连

文 Nebel&舔瞎乌贼 编 马修



《大战争》武装直升机乱弹

现实的战争是残酷的，造成了无数的灾难和痛苦。但游戏中则不然，没有了血腥，没有了伤亡，游戏中的战争给我们带来的是思索，还有快乐。作为战略游戏翘楚的"《大战争》系列"，自然是从现实的战争中吸取了不少的经验。游戏中的兵种、指挥官和战役等等，很多都是出自现实之中。在下正巧是个军事爱好者，下面就为各位道出个中的一些奥妙。这次先和大家聊聊游戏中各种武装直升机。

武装直升机，指配备有武器，并且是为执行战斗任务而设计的直升机，它可以分为反车辆、反潜、反舰、火力支援和空战等类型。武装直升机的最大平飞速度一般在200～300千米/小时左右，作战半径为100～300千米，续航时间2～3小时。武器多数位于机身外部两侧的挂架上，并且在机身前下方装有活动机枪或炮塔。瞄准设备和雷达装在机身头部或是旋翼轴顶上。

武装直升机的作战视野、速度、机动性及武器射程、威力和精度等方面比其他机动兵器有着明显的优势，而且具有可以胜任多种目标、多种任务的作战能力，尤其是反坦克和潜艇方面；其缺点是造价昂贵，设备过于精密，而且由于装甲薄弱，经常低空作战飞行，很容易被敌方的对空火力发现并击中。



▲ 武装直升机的火力对步兵来说简直是灾难性的打击。

在游戏中，武装直升机由于其低廉的造价，不受地形影响的高机动性和可以针对大多数兵种的优良火力，大受玩家们的青睐。对于敌方远程火力的突然打击，杂兵的清理，对轻、中型坦克的攻击，以及对重要关口的占据等任务，武装直升机都可以胜任。在坦克推进战术、步兵Rush战术、远程炮火＋堵口战术等等的各种战术中，都可以看到武装直升机的身影。不过如同现实中一样，武装直升机的弹药、燃料都很有限，要随时注意补充。还有就是武装直升机的装甲很薄弱，即使是步兵、轻型坦克也能对其造成少量的伤害。如果遇到防空火力的话，就会死得很惨，切记！切记！

在《大战争》中，表面上看这些直升机大同小异，实际上各势力的直升机不仅有外形上的差异，更可以在现实中找到其原型，下面就是绿色地球、蓝月、黄色彗星、红星四方的战斗直升机在现实中的对照。

绿色地球（Green Earth）
前苏联米-24"雌鹿"武装直升机

"雌鹿"是前苏联自行研制的第一种专用武装直升机。它的主要打击对象是坦克、防空火力和空降区敌方先头部队等，最突出的特点是火力、装甲和机动性都很强劲，还有不错的部队运载能力，用途十分广泛。1983年9月14日，伊拉克的一架"雌鹿"用机载机枪击落了伊朗的一架美制"眼镜蛇"武装直升机，这是历史上第一次直升机对直升机的空战。"雌鹿"还曾经在阿富汗战争和两伊战争中投入实战，取得了不错的战绩。



▲绿色地球的武装直升机。


▲"雌鹿"执行任务的英姿。





蓝月（Blue Moon）
法国 AS-332L-1 "美洲狮" 多用途直升机

"美洲狮"是法国国营航宇工业公司于1963年1月研制的中型多用途直升机。它载重量大，抗坠性好，最大的特点是可以通过改装，适应运输、侦察、护航、载员或战斗等不同的任务。不过这款直升机的使用记录中，有不少坠毁和被击坠的案例，不能不让人怀疑这个"多面手"是否真的样样精通。



▲蓝月的武装直升机。



▲在机场小憩的"美洲狮"。

黄色彗星（Yellow Comet）
法国 SA316/319B "云雀" Ⅲ 多用途直升机

"云雀"Ⅲ直升机是法国航宇公司研制的轻型多用途直升机。它的前身"云雀"Ⅱ式直升机在50年代中期多次打破直升机飞行速度和飞行高度的世界纪录。"云雀"Ⅲ的体积很小，较为灵活，不仅速度快，而且油耗较低。它最主要的特点是能配多种装备，可以用于侦察、突击、救援或运输等军用、警用任务。"云雀"曾参加斯里兰卡内战，我国还曾进口过一批用于装备陆军航空兵部队。不过"云雀"有一个很大的缺点就是噪声很大，据说在丛林地带，"云雀"Ⅲ飞行的响声在飞来之前5分钟就能听到，这一点大大影响了飞行的隐蔽性。



▲黄色彗星的武装直升机。



▲大面积防弹玻璃的运用让"云雀"Ⅲ的乘员视野更开阔。

红星（Red Star）
AH-64 "阿帕奇" 攻击直升机

略有军事知识的玩家一眼就可以看出来，红星的直升机就是美国休斯直升机公司研制的强火力攻击直升机——"阿帕奇"。"阿帕奇"能在恶劣气象条件下飞行，可昼夜执行作战任务，并且具有很强的战斗、救生和生存能力，有着"坦克杀手"的美誉。它不仅在美国大片中出场率极高，还曾经在巴拿马、海湾战争和1999年北约对南联盟军事打击中发挥了极大的作用，还有一架AH-64A"阿帕奇"攻击直升机以摧毁23辆坦克的纪录被载入了军事史册。"阿帕奇"攻击手段多样，载弹量大，火力强悍，对付装甲部队也是轻而易举。而且防御力也较高，据说机体即使被23毫米的炮弹击中后，仍然能够保持30分钟的飞行状态。它的机动性高，最大速度可以达到365千米/小时。配备了"长弓"雷达的"长弓阿帕奇"，更是提高了侦察能力和攻击的准确度，简直是如虎添翼。



▲红星的武装直升机。



▲ 影视名机"阿帕奇"。

老当益壮的 Sensei

说起直升机，就不能不提游戏中黄色彗星的指挥官山本（Sensei）。他是一名经验十分丰富的突击指挥官，年轻时曾是让敌人闻风丧胆的名将，在军队中有着很高的威信。虽然现在年事已高，但是威风并不减当年。他的直升机150%的攻击力可能是游戏中最高的CO加成了。步兵的攻击力加成和运输单位的行程增加，都说明他是适合快速解决战斗的CO。即使不使用直升机，他的步兵术也是很可怕的。卖地图的JS哈奇曾说，他最喜欢的音乐就是山本的主题曲。



▲山本的"英姿"，其实更象个猥琐的老头。

这次的直升机就介绍到这里吧，期待能在《大战争》专页上和各位玩家分享更多的快乐，下次再见。

文 希努纳伊 编 胧月



乙女的花园

三国无双——在乱世中YY

“《真·三国无双》系列”不愧是以出品高质量女性向游戏而闻名的光荣公司出产的作品，虽然外表里充满了男人味，但在骨子里却透出让人无限遐想的女性向因素。男女玩家兼顾的策略在光荣公司的运营下，通过“《真·三国无双》系列”体现得淋漓尽致！一手抓喜欢爽快刺激的男性玩家，一手抓喜欢帅哥华丽的女性玩家！体现了“两手抓，两手都要硬”的经典策略！



不信？不信的话你大可以去日本相关网站上搜索一番，《三国无双》的同好站里一票一票全是女生开的……就连东大毕业的大明星菊川怜都在采访里透露回家玩的游戏就是“《真·三国无双》系列”！国内大票大票的COSPLAY里，COS《三国无双》的就占据了半壁江山。(虽然最近有下降的趋势，谁叫半途杀出个程咬金《网球王子》，简单又动感，让为制作道具愁白了头的COSPLAY社团飞扑入它的怀抱！)综上所述，一款游戏能让女性玩家有如此高的投入度，加上光荣公司的社长又是女性，我们还有什么理由怀疑这不是一款女性向游戏？

如果你还觉得无法信服，那么现在就让我们从内部深入分析为什么《三国无双》是一款最根本的女性向游戏吧！

首先，作为女性向游戏中首要因素存在的成堆计算的男性角色，《三国无双》完全满足了各个类型女生的喜好！从大叔级的董卓到孱弱级的陆逊，从变态的张JJ到纯良的姜维，从正派帅哥周瑜赵云到另类美学张角司马懿……只要你能想到的类型，就能在《三国无双》里找到。各色品种一应俱全，就算再挑剔这里都有一款对应，这个容量和素质，连号称“帅哥集中营”的游戏《安杰莉可》都自愧弗如啊！而且你还可以体会到把帅哥们从一介无名小卒培养成一骑当千角色的快感，看着自己亲手培养的角色用华丽的无双扫倒一片大众脸敌人，那种“孩子终于长大了”母性爱心不可用言语形容！所以，光荣的设计根本就是骨子里的为女玩家着想！

其次，华丽的外形和绚丽的攻击方式也是



吸引女姓玩家的要素之一！虽然《三国无双》并不是PSP上画面最华丽气势最气派的游戏。但华丽的帅哥用华丽的招式华丽的消灭敌人，这简直就是为了吸引女性才设计的部分！不然为何女生都喜欢华丽的《KOF》而对不怎么华丽的《街霸》看都不看？有了



帅哥是一个方面，红花还须绿叶衬，如果帅哥生活在红白机上面的方格世界里依然只有被忽略的命。因此PSP版的《三国无双》就算切了剧情CG也要把画面作的如PS2一样华丽。让广大女生前仆后继地落入陷阱万劫不复，体会帅哥战斗的每一个细节，我说光荣，这种心思就叫做司马昭之心路人皆知。如果只作给男性玩的，你干吗把人物做的如此美型，把招式做的如此绚丽，把画面做的如此华丽……

再次，游戏里稀少的女性角色让女性玩家心理得到终极平衡，不得不承认，女生对于比自己漂亮的事物都着天生的嫉妒心。所以为什么女性向游戏的主角都设计的如此平凡……《三国无双》的女性里，先不说那两个号称美的"惊天地泣鬼神"的"美女"大小乔在光荣公司的画下成了萝莉1号和萝莉2号，让本来醋意满腔的女性得到平衡；就算公认的美女"貂禅"大小姐也成了一个拿着双棍跳体操舞的半萝莉，丝毫没有"四大美女"的风范；惟一让女生羡慕的估计也就只有甄姬甄女王大人，但深得女性玩家心理的光荣早就提前一步在《真·三国无双3》里把他和曹仁的脸放在一起做海报，默认癞蛤蟆吃到了天鹅肉……至此，我们伟大的Koei公司已经完成了从"光荣"到"暗荣"的转变！



然后就是让人无限遐想的改编剧情。可惜了PSP《三国无双》上因为容量问题把剧情CG删除了，不然张JJ与夏侯渊一起跳的"惊世之舞"、"美洲狼"与"小霸王"的"绝世友情"估计让众多同人女看到两眼放光。光荣新增加的虎将系统在同人女的眼里可是化腐朽为神气的终极技能，但是其中内涵只有她们才能体会了……

看完了以上的分析，你还有理由说《真·三国无双》的骨子没有一丁点女性向的成分吗？不过这次的PSP版延续了光荣的抢钱重量不重质的特点，切掉了让人眼花缭乱的过场CG，游戏的时候让人感觉颇为无趣，关卡也从以前的爽快大地图切成了一个个小任务和小地图，让想体验乱军之中直取大将头颅的快感一扫而空，实在是有些遗憾，看来PSP的机能距离PS2还是有一定差距，无法完全为我们掌机玩家展现出激萌无敌的"真·三国"世界！但是角色的移动和发招华丽程度都与PS2版相差无异，光荣最大程度的满足了美形至上的女性玩家的审美



观，这一点还是值得肯定的！从这点来看，我们伟大的KOEI公司已经完全从"暗荣"升华到了"腐荣"的阶段，KOEI的社长襟川惠子果然是值得光荣女性玩家顶礼膜拜的对象！

最近听闻《真·三国》的姐妹篇《战国无双》系列也将登陆PSP，又激起笔者的无限期待。毕竟比起《真·三国》来，《战国无双》的女性向因素更为明显，而且还很配合恋声癖地找来了绿川光和小杉十郎太扮演那对宿命中的敌人明智光秀和织田信长，"激萌"的程度又上升了一个档次，不过到时候光荣是否会把声音系统切了呢……光荣看在"帅哥也须声音衬"的份上您就保留了吧！

"无双系列"，就让我们玩家在游戏界这个群雄争霸的世界里一起享受YY的快乐吧！

口述 一只雷丘　整理 马修



雷丘的故事（三）

“还以为你迷路了呢，可把我急死了。”由于我给小男孩赢得了不少荣誉吧，小男孩对我还算不错，他疼爱地把我抱起来亲了亲，这使我难以把他和那个摔刚出生的皮丘的冷血动物联系起来，然而这是事实，他就是这么一个执意要将生命们划分为三六九等的冷血动物，因此，无论他对我怎样，我也无法忘记我那被放逐的母亲和可怜的孩子们……

算了，不要想那么多了，我只是一个战斗的工具而已，为了主人的荣誉而生，为了主人的荣誉而战斗。我的命运本该如此，我无力改变生活，又有什么理由不去适应呢？

我并没告诉阿丘草地里那些尸骨的事，但她从我身上残留的味道知道我的所见。瞒不住，我只好告诉了她实情。知道就知道吧，来吧，扑到我的怀里痛痛快快地哭一场吧，我太无能太窝囊，你的依赖是我惟一能找回一些自信的办法。

然而她却是出乎意料的冷静，这让我在怅然所失的同时更感到了自己的无能。她还是那种训导的语气平静地告诉我，说在野生的精灵群中，每个精灵都是作为生命而被大家尊重，谁也不会去在意谁的个体能力，弱的会得到大家的帮助而不是鄙视和抛弃，而新生的精灵也在大家的保护中安全地成长；但饲育中心培育出来的精灵被放逐后，弱小又落单的它们几乎百分百地会被其他肉食性精灵吃掉——即使是对付得了普通的肉食性精灵，也说不定什么时候会碰到口袋妖怪训练师们，捕捉还好，碰到给自己口袋妖怪练级的就必死无疑了……

这不能不令我想起了我那被放逐的母亲，阿丘说得没错，那些贪心的训练家一方面饲育了少数的精灵，但为了把这些精灵培养得非常强大，又需要更多精灵的血和生命来作祭。有句话叫一将功成万古枯，而一个精灵联赛冠军的诞生，又何尝不是无数生命的消逝换来的呢？歌莉亚在我母亲被驱赶之夜给我以安慰让我一直在避开这段不可改变的事实，而阿丘偏偏在我最需要树立自信的时候揭开了我一直回避的真相，难过与羞怒中，我不冷不热地嘲讽了阿丘：“这么说，就是强如阿丘你，被放逐后也难逃一劫了？”她停下了她的话，怔怔地看我半晌，然后轻轻地点了点头，继而以小心又温柔和我说“我被驱赶后，你陪我一起走，好吗？我好怕。”“说什么傻话呢，宝贝。”我把她搂在怀里安慰着她，“你可是有大功于主人的，他怎么会驱赶你。”她委屈地带着哭腔说：“你以为那个小混蛋真的认为我们有功吗？在他眼里我们只是工具，我们所做的一切无论多辛苦多不容易，只是做工具该做的，答应我，好吗？”“好好好。”我口头答应着，抚摩着她的头安慰着她。到她真的被放逐时我能走掉？再说我和她真的有什么感情吗？她求我不过是为了得到我的保护而已，没被抓来的话，她说不定正在和起他的皮卡丘在热恋……去他的吧，想这些没结果的事情只会徒添麻烦，睡吧。



然而以后，我却总被阿丘这个请求而缠绕着，有时战斗中我还会去想，有一天我真的死在竞技场上，阿丘会不会为我落泪——被这样消极的情绪困扰，致使我影响了战斗时的发挥，有一次还败给了地面系以外的对手——败就败吧，我现在也不觉得有多可耻了，对能否保护阿丘我都不敢承诺，赛场上赢了输了又有什么意义？

小男孩对他的电系主力的失败非常恼火，那几天还和他妈妈恶吵了一架。几天后，他搞来了一块雷之石！这个小混蛋竟然要用这种方法来让我强大，我无力反抗，他是我的主人，我们这些被作为机器使唤的没有资格说不。

蕴涵着无数电力的雷石和我发生了共鸣，我的世界刹那间天昏地暗，我感到天地间无数的闪电劈向我，电闪雷鸣中，我感觉到身体里的电力

在急剧膨胀，以致现有的身体已经容纳不下如此多的电能，终于，我的身体也发生了变化，疼痛、焦虑、愤怒、忧伤、恐惧等也在变化中交替折磨着我的神智，最后当眼前一阵耀眼的白光闪过之后，一切又逐渐恢复了正常。

我还在小男孩的屋子里，刚才的电闪雷鸣只是我进化时的幻觉，不过我的身体确实发生了变化，比进化前至少大了一倍，身上的颜色也发生了改变，那块雷之石不见了，它已经融了我的身体。看着镜子里进化后的我，我产生了破坏的冲动，当我积蓄电能时，小男孩及时地将我收回到精灵球内。

他带我来到一处草丛，当他停稳自行车时，一群野生的大狼犬已经围了上来，喉咙里发出不大却足以震慑猎物的呜呜声，而我也被小男孩从精灵球中召唤出来。

这种场面真把我吓了一跳，但我很快知道这是小男孩来训练我的实力来了——臭小子，训练也不至于来这么凶险的地方吧？

正在想时，一只大狼犬已经吼叫着扑了过来，我轻轻闪过，用尾巴重重地抽在它的腰上，算是对它的惩罚，但同时，另一只白爪的大狼犬也扑过来了——暗系的偷袭！其速度之快、行动之隐蔽令我跟本无法躲过，我被它正正着着地撞倒在地上，接着其他的大狼犬迅速扑过来，我的身上顷刻间遍布伤痕，白爪大狼犬还将双爪的长甲深深地抠进了我的面颊，面颊的疼痛使我无法正常蓄电，但……不就是疼痛吗？这群傻瓜既然来给我的进化作一份血祭，那我有什么理由不去消受？想到这，我忍住剧痛，将聚起的第一波电能通过那只大狼犬的白爪全部作用在了它的身上，它还未及嚎叫出来，就在电光之中变成了焦碳，继而又碎成为了一摊黑灰。撕咬我的其他大狼犬也都被余电给电麻痹了，它们张着无力合上的嘴巴，踉踉跄跄地转身想跑，哪有这么便宜的事！我的第二波电能，也让这几只贪嘴多事的家伙全部变成了地上一摊摊黑色的炭灰。虽然我也重伤在身，但愤怒和杀戮的欲望将我的身体支撑起来，追杀着每一个逃跑的大狼犬，这是属于我的血祭，弱肉强食注定了这些昔日的猎手成为我今天的猎物！当最后几只缩在一起的幼小土狼犬也变成一堆灰烬后，将整群大狼犬斩尽杀绝的我也疲乏地躺在地上，并用舌头清洗着自己的伤口——大狼犬们被烧剩的炭灰混着我自己的血，令我周身散发着一股腥臭味，而我不仅没有觉得恶心，我还发现我开始喜欢上这种血肉之躯烧成炭后混着污血的味道了。

这一仗虽然胜了，但我也伤得不轻，于是我被送到了医院。护士是个温柔美丽的女孩子，她每天细心地照顾我，为我换药，打点滴，我想如果我是人类的话我一定会爱上她；她的助手则是一只白白胖胖的幸运蛋，每天它都会给我它烹饪的营养满点的蛋，真是可爱的组合。不仅他们，同病房中的其他口袋妖怪也都很友好，虽然它们健康时可能也是和我一样是有“历史”的刽子手，但同病相怜还是让我们相处得非常融洽，在这个温馨的病房里，我会感觉到无比的安静和祥和，有时我甚至希望自己的伤永远不要好起来，永远待在这里直到自然死去。但晚上，我却会不断重复做着那个电闪雷鸣夹杂着大狼犬们震天动地的哀嚎的梦，有几次我还梦到地上的炭灰中地站起一只只被烧焦的大狼犬，僵尸般摇摇晃晃地围过来，不撕也不咬，就围成一圈瞪着流着血的绿眼直勾勾地看着我，看得我全身发毛，让我在惊恐中全身放电地醒来——还好我的周围有特殊的绝缘层，不然就伤及病房里那些朋友们了。



医院显然注意到了这点，于是照顾我的护士小姐就和我攀谈起来，她居然懂我的语言并能和我交流，这个很让我吃惊！

“要我想点快乐的事？没用的，我就是个战斗机器，你赶快把我治好，我好出去战斗！什么？心态？我就这心态，没这心态拿什么去和强大的对手交锋？对不对？你也不是不知道，雷丘本来就是畸形的进化体，正常的皮卡丘是无论如何也变不了我这种模样的。谁？我的亲人？对于我来说应该叫‘亲丘’才对吧？呵呵——死了，都死光了，就一个老婆还是别无选择才娶的。咳，一只母皮卡丘能漂亮哪去，没你漂亮，我要是人类的话我肯定追你……”

交谈结果虽然不如护士小姐预想得那么好，但这一晚我却没有作噩梦，因为我睡不着——和小伙伴们无忧无虑地玩耍打闹的皮丘，和歌莉娅在星光下紧紧相拥的恋爱，还有成天和老婆吵架却眼看自己的孩子被抛弃却又无可奈何的废物……那些事情怎么现在都模糊得像梦一样，也许就是梦吧？不过谁来告诉我，现在趴在病床上胡思乱想的我，究竟又是不是个梦呢？希望是梦，希望梦醒后，我还趴在星空下的草地上，歌莉娅也一如既往地取笑我睡时的鼾声……

但愿……

（待续）

文 DT　编 LIKY

吸血鬼之馆

大话恶魔城（下）

这次的话题还是紧接上辑，从多个不同的角度来认识一下《恶魔城》，也许在大家玩游戏的时候并没有留意下面所说的这些东西，所以现在拿出来研究研究还是挺有意思。

恶魔城的“BOSS”

《恶魔城》中最激动人心的是什么时候呢？（不，当然不是发现BUG的时候）答案是BOSS战。BOSS战是考验实力和等级的时候，（早期作品主要依靠前者，后期作品主要依靠后者）胜利的时候则是获得经验、物品、新区域的进入权（大多是依靠获得的物品）或者是通关……大部分作品还可以拿到灵魂球。（虽然大多都没用，似乎只有J可以拿它加强能力。）

如果说杂鱼们是送经验的，那么BOSS可以说是升级的关键。如果城主（多半是那个约100年倒一次霉的家伙）不放那么多杂鱼和BOSS，那么我们肯定就没办法战胜城主了。另外死神是很经典的BOSS之一，可惜不太爱说话（一说话就把阿鲁卡多的装备收走了……）即使《白夜》里也是报告“还有逆城存在”的坏（好）消息……。



▲BOSS是升级的关键。

恶魔城的“蜡烛”

蜡烛是恶魔城奇特的景观之一，特别是恶魔城的蜡烛里藏有很多东西，并且可以永远燃烧。即使到了21世纪恶魔城还在使用蜡烛，可能恶魔城的供电系统还有待建设。总之，蜡烛在每一作里都是必不可少的，没有蜡烛就不是恶魔城，看到蜡烛就会想到恶魔城。（路人甲：我会先想到蛋糕…… 路人已：恶魔城的蜡烛一般插在心、钱袋、副武器上，没有蛋糕……）

恶魔城的“布局”

恶魔城的结构非常奇怪，在你可能等级不够时总是有东西阻碍你去危险的地方，你得到的能力。（城主故意放在那里给你用的？）往往又可以依靠它到新的地方，不管怎么样到最后总能走完全城。照这么看，真不知道城主是希望主角们去找他，还是不希望主角们去找他。

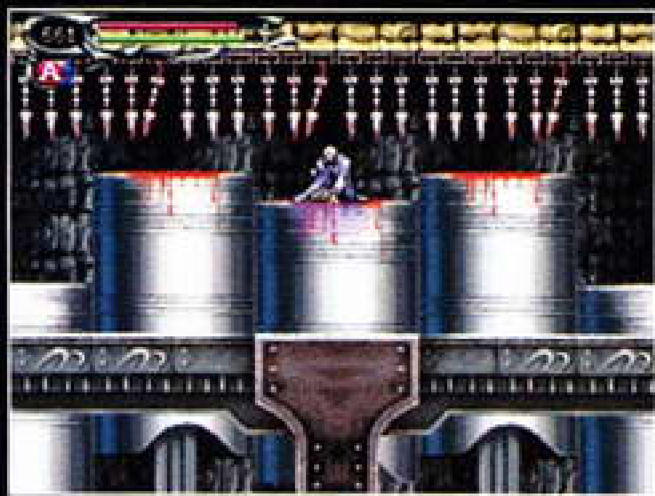


▲梦幻般的下落。

入口处的长廊也是恶魔城的特色之一，也是几乎作作都有的东西，《晓月》里被称做“荒城回廊”，在《月轮》里不知道为什么变成垂直的了，只不过那种“还没到底吗？”的感觉还是不错的，只可惜GBA上的效果还不够华丽。

恶魔城的“机关”

说到机关，各位一定立刻就想到时计塔，确实，恶魔城机关最多的地方就是时计塔（还


▲时计塔永远是机关最多的地方。

有配合机关的美杜莎头……）。另外有些地方出现过一些小机关，不动一下脑子的话是不行的，《白夜》的“铁球赛跑”就是其中之一。不管怎么说，那些地方都是怨念聚集的地方。另外，《白夜》里依靠机关把某装甲当高尔夫球打，和把某装甲打到齿轮里碾爆弄出一堆装备的地方，估计各位都印象深刻吧。

恶魔城的“商店”

实际上标题写成“恶魔城的JS”也可以。恶魔城的商人似乎全都没有人性，有些商人连退货（卖出）都不可以，即使有些可以也只给个半价。他们卖的东西不是没用的，就是价格不菲的，所以主角们不用担心钱袋太重，妨碍走路，好心的JS们会帮你解决问题的。而几乎每一作恶魔城都会倒塌，而且几乎每一作JS都会压在底下（或一起升天），看来konami还是很公平的。


▲认准JS标志。



▲不要做坏事哦。

恶魔城的“城主”

恶魔城的故事一般都是吸血鬼猎人消灭吸血鬼和吸血鬼夺回恶魔城，所以最终BOSS一般都是以城主身份出现的，而且一般都躲在最难去的地方。总的来说，城主一般是一百年复活一次的德拉古拉，他一百年期间估计主要是在修城吧。（向混沌政府请求拨款维修？）如之前所说，城主很照顾远道而来的冒险者，准备了大量的经验、装备、食品，等待冒险者把自己击败。另外，大家最喜欢的估计还是财产夺回战吧，吸血鬼猎人只会用那条永远不烂的皮鞭，而吸血鬼则可以用各式各样的武器。


▲城主德拉古拉伯爵。

恶魔城的“猎人”

实际上“《恶魔城》系列”代代相传的东西就是那条永远不烂的鞭子，90%的作品都有出现，80%的战斗靠它解决，连Dracula都“转世”了，鞭子却还是老样子。所以恶魔城的主角兼永远的“吸血鬼杀手”大概就是那条叫“Vampire Killer”的鞭子了。“Vampire Killer”的材料我估计应该是拿大蒜皮在十字架上晒半年，之后在圣水里浸泡三个月，然后用某种秘密的方法制作成的。


▲圣鞭 Vampire Killer。


▲现代的主角们大部分使用剑。

恶魔城的“其他”

大家应该在玩（或关注）《苍月》吧，在玩J模式的不知道有没有注意到，那三人组合和FC上的三代很相象。（吸血鬼猎人、魔法师、阿鲁卡多），只不过像跳蚤男的家伙没了（如果苍真也可以上场就刚好了……虽然那身材……）玩过N64版两作的不知道有没有注意到骑摩托的骷髅？实际上恶魔城里有很多很多的东西等待我们发掘（包括不知道是不是故意弄出的BUG），大家努力地战斗吧！要记住：在不可思议的迷宫里没有不可能发生的事！（某人：“不是说《恶魔城》吗？”DT：“那就是在不可思议的城堡。总之……拿起你们的鞭子，向恶魔城出发吧！”）



《牧场物语》NDS版精灵篇（四）

CH 9有奖问答（ぷると）

精灵9部电视频道之中，CH 9属于最难开启的一个频道：特定物品出货10万个时才能开启。特定物品包括所有的四季作物（含花），水果（不包括路边采摘的野葡萄）以及动物产品。经常有玩家来询问："为什么我出货了10万个奶酪还是无法开启该频道？"特别提醒一下，加工产品都不属于开启此频道的条件，所以千万不要一时贪心而白白加工了10万个动物产品哦。

其次，即使知道了条件也一定对如何开启这个频道感到头疼吧，毕竟10万不是个小数目。在bug版中，存在着两个bug可以使这一条件很容易便达成：挤奶器快速升级以及马奶反复出货bug，但对于修正版则需要另考虑途径。推荐从羊毛入手，首先自然需要先将剪刀升级至LV 99(汗这就是最困难的过程)，其次，便是反复倒卖羊以及羊毛（前面关于通过羊的发财法中已有详解），最后，只能祝福各位玩家能尽早开启该频道了，

回到正题，有奖问答自然是考验玩家们对牧场系列的熟悉程度了。问题包括《美丽人生》以及《矿石镇的伙伴》（含GIRL版本）的各个细节，对于国内玩家有两个门槛，一是全日语问答，日语苦手的玩家只能靠猜了。二是NGC版《牧场》的玩家不多，很多剧情不是很了解。所以这期就花大篇幅，列举这35道问题及其正确答案。

牧场物语ワンダフルライフ

1.出产直后の**牛**から**绞**れるミルクの**种类**はなんなの～?
A.ママミルク
2.ルウがくれるものはなんなの～?
C.ルウのスパイス
3.モイの**周**りを**飞**んでいる**二匹**の**虫**の**名前**は**太郎**とあとなんなの～?
A.花子
4.スアリーからもらえるものはなんなの～?
B.バリカン
5.カーターが**古代文明**を**调**べるために**发掘**しているものといえばなんなの～?
A.石版
6.スアリーは**以前何**の**种目**の**选手**だったの～?
C.マラソン
7.バアンが**売**ってくれる**动物**の**种类**はなんなの～?
C.ヤギ
8.ロマナが**牧场**に**连**れてきてくれた**动物**はなんなの～?
B.ネコ
9.ヒューの**家**でヒューがいつも**游**うと**言**ってくる**游**びはなんなの～?
C.しりとり
10.运动が**好**きな**息子**のでわすれ**谷**でもテレビ**中继**されたスポーツの**种目**はなんなの～?
A.ペサッパロ
11.バアンがいつも**失败**している**事**といえばなんなの～?
C.ダイエット
12.生まれたばかりの**子牛**を**守**ってくれるものの**名前**はなんなの～?
C.カーフバッチ
13.クリスさんの**职业**はなんなの～?
C.アナウンサー
14.サンが**使**う、「**归**れ」という**意味**を**持**つ**言叶**はどれなの～?
C.ぶぶづけ

15.品种改良をしてくれて、タカクラの家に住んでいる植物の名前はなんなの～?

C.ツルタン

16.ガリとバドッグの共通の趣味といえばなんなの～?

C.ぼんさい

17.グスタフアからもらえる打乐器の名前はなんなの～?

C.タムタム

18.モイの故乡はどこなの～?

C.ポポ谷

19.グラートから贳える家俱はどれなの～?

A.目觉まし时计

牧场物语ワンダフルライフ for ガール

1.みてみテイで行われる「みるく早饮み竞争」対战相手で一番强かったのは谁なの～?

C.ヒュー

2.はじまりの章で、体调の悪そうお屋敷に住むロマナから贳える道具はどれなの～?

A.へんなじょうろ

3.カメ沼でニーナと竞争していた动物といえばなんなの～?

C.カメ

4.バドックの左目が义眼なのはなんでなの～?

A.患者を救うため

5.わすれ谷で钓れる鱼で一番高く买い取ってもらえる鱼はなんなの～?

C.すごサメサメ

6.ロックが胜手につけた犬の名前はなんなの～?

C.青空号

7.はじまりの章で、体调の悪そうなナミにグスタファがあげた果物と言えばなんなの～?

B.トマト

牧场物语ミネラルタウンのなかまたち

1.湖に投げるとカッパが出てくる野菜はなんなの～?

B.きゅうり

2.クリフのバイト先はどこなの～?

A.アージュワイナリー

3.ドクターが休みの日よくしている事はなんなの～?

A.マザーズヒルへ药草探し

4.牧场に置くと町の人人から怒られてしまうものはなんなの～?

A.黄金の资材

5.エレンが编んでくれたものはなんなの～?

B.靴下

6.每年海开きで行われる大会は何の大会なの?

A.フリスビー

7.エレンが　たがっていた花の名前はなんなの～?

B.月下美人

8.温泉にすむ「ぬし」は何の鱼なの～?

C.温泉なまず

9.果树园の娘でハリスが好きな女の子の名前はなんなの～?

A.アージュ

这35道问题，每天会随机抽出一题来作答，每35天为一周期，题目自然不会重复出现。全部答对后的“豪华商品”却是“リラックス茶の叶”一包，实在是挂羊头卖狗肉……

音乐祭

温馨自在的牧场生活自然少不了音乐，每年的秋3日是矿石镇的音乐祭，村民会聚集在教堂举行音乐会。秋2日牧师会提前来到主角家门口邀请，我们可以自行选择是否参加。选择参加的话，牧师会给我们一个笛子，在音乐会的时候用来演奏。如果选择不参加牧师则不会给与笛子。当然，就算主角不参加，音乐会还是照常在3号举行的，只不过音乐会开始以后主角将不会在台上演奏，而作为观众站在克里夫前面。(想左右节日举行？我们的主角还没那个技术含量）不管是否参加音乐会，牧师都会在3号PM6:00～11:30在教堂门口等待主角，但因为会后会直接跳到第二天，所以大家要把握好参加时间了。和牧师直接对话他就会带领主角进教堂，进去后再直接对话一次，音乐会就正式开始了。演奏的人都是矿石镇的年轻人（除主角外其他都是mm，幸福啊)，虽然料理糟糕，但出色的嗓音使卡莲成为了音乐会的主唱。主角带着笛子伴奏的话，在场村民的友好度加10。当然，不演奏也不会减友好度。但有和这么多mm共同演出的机会怎么可以不把握住？带上笛子和村民一起陶醉在美妙的音乐声中吧！



文 雷伊

无罪 有罪 等等！ 抗议无效！ 我反对！

逆转剧场

VOL.25

最近《逆转》相关的消息可以说是层出不穷，其中最令玩家振奋的当然就是NDS版《逆转裁判4》的公布了。从目前得知的情报来看，本作的主人公将不再是成步堂龙一，其实从某种意义上来说，这才应该是“新生的逆转”吧。“逆转画板”板块中继续为大家介绍“《逆转》系列”的珍贵设定图，这次要介绍的是大家都非常喜欢的绫里春美。

逆转画板

绫里春美



完成稿



草图1

一头短发让她看上去非常活泼，手中的狗熊公仔也很可爱。其实，如果春美的决定版形象采用这个设定的话也不错。



草图2

和上一副草图相比，头发上多了饰物，露出额头的那一种造型和现在的春美有些接近。



草图3

依然是短发造型，头上的饰物变得更加复杂。原本的设定中，头发上的两条带子上还印有梵文。



草图4

头上扎了两个圆圆的发髻，看上去很像中国古代的小女孩，手中还抱着逮捕君的玩具。



草图5

和决定版已经非常接近了，不过前面的头发全部都往上面梳了，看上去有些老气，没有了小女孩那种天真活泼的感觉。

逆転裁判4

《逆转裁判4》震撼公布

在10月5日举行的"NDS 2005秋季发布会"上，Capcom表示将会于2006年在NDS上推出"《逆转裁判》系列"的最新作《逆转裁判4》，这对《逆转》爱好者来说是绝对是个振奋人心的好消息。不过，该游戏目前的开发度还很低，公布的情报并不是很多，除了LOGO和一张主人公的设定草图外，就再也没有更进一步的消息了。

从设定草图中我们可以发现，本作的主人公不再是大家所熟悉和喜爱的大律师成步堂龙一，而是一位全新的角色，因此《逆转4》很有可能将是系列的一个新的起点。而"《逆转》系列"中的那些经典角色会不会再度在最新作中登场也是玩家们所热切关心的话题。

于上个月刚刚发售的NDS版《逆转裁判 新生的逆转》由于是GBA上系列第一作的复刻版，所以在画面表现上并未带给玩家惊喜，不知这次全新的《逆转4》在画面上会不会全部重做呢？希望Capcom到时候不要让广大玩家失望。



美版《逆转裁判 新生的逆转》发售

10月上旬，NDS版《逆转裁判 新生的逆转》的英文版《成步堂龙一：王牌律师》(Phoenix Wright：Ace Attorney)终于在北美发售了，著名网站Gamespot给予了它8.8分的高评价。美版《新生的逆转》的售价为29.99美元，折合人民币约为250元，比日版便宜了不少。现在，神通广大的国内游戏商也已经搞到了该游戏，开始在国内销售，价格也相当合理。不过由于已于9月15日发售的日版中同时附带了英文版，所以美版的《新生的逆转》的实用程度其实并不太高，权作收藏用吧！



《逆转裁判 新生的逆转》OST发售决定



据最新消息表示，NDS版《逆转裁判 新生的逆转》将在今年11月30日推出OST，售价为3150日元。该OST中除了会收录《新生的逆转》中的曲目外，初回生产版还将付赠印有"有罪"和"无罪"字样的毛巾，尺寸为34cm × 85cm。

Capcom放出"TGS2005 特别法庭"官方视频

最近，Capcom在其《新生的逆转》的官方网站放出了在今年TGS上大获好评的《新生的逆转》特别宣传片的视频。下载版本的"特别法庭"长度约为9分钟，比实际展会上的要短些。没有机会去TGS实地观看该片断的玩家可以到http：//www.capcom.co.jp/ds_saiban/观看该影像，可看性还是很高的。

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY

不可思议的迷宫

Vol.25

《口袋妖怪迷宫》制作人访谈

《口袋妖怪迷宫》发售在即，本作的制作人最近接受了日本媒体的采访，分别是《口袋妖怪》之父石原恒和先生、《不可思议迷宫》之父中村光一先生，以及《马里奥》、《塞尔达》之父宫本茂大师三位赫赫有名的重量级人物。《口袋妖怪》与《不可思议迷宫》两个不同特色的游戏系列进行融合似乎让人觉得有点意外，但从访谈内容我们得知这是必然的，让我们一起从制作人的角度来感受一下本作的魅力吧。



▲三位制作人的合影，由左至右为中村光一、石原恒和、宫本茂。

两个广受欢迎的游戏系列进行融合是众望所归

——首先说一下决定制作《口袋妖怪迷宫》的经过吧！

石原：《口袋妖怪》即将迎来10周年，《不可思议迷宫》也有10年以上的历史了，两个作品都有大量的FANS。中村先生从很早以前就一直跟我有工作上的合作，有一天我对他说了"尝试一下把这两个不同特色的游戏合二为一怎么样？"，也不记得从何时开始有这样的想法了，我觉得能够实现的话是将会是一件杰作。

——在听了石原先生的提议之后，中村先生你有什么想法呢？

中村：其实，在构思N64版《西林2》里登场的以怪物收集为目标的"怪物王国"时，就有过索性做成像《口袋妖怪》那样子的打算，因此听了石原先生的话之后，并没有"是不是搞错了"这样的意外感觉，然后彼此就达成了决定制作的共识。

——对宫本先生来说，听闻此事时有什么感想呢？

宫本：我认为，将两个广受欢迎的游戏系列进行融合是顺理成章的事，也是众望所归，对于同时喜欢两个系列的FANS来说就更有吸引力了。

《口袋妖怪迷宫》两版本之间的联动要素

——《口袋妖怪迷宫》NDS和GBA两版本同时制作的意图是？

石原：让持有不同主机的玩家挑选对应主机的软件是主要原因，另一原因就是为了更好地发挥联动。我们不仅在两个版本里加入了稍微不同的独有要素，如果将两个版本同时插入NDS主机，也能触发新的联动隐藏要素。而NDS版还能与《口袋妖怪方块》进行联动获得新的隐藏要素。

——《口袋妖怪》初代作分成红、绿两个版本发售，是宫本先生想出来的点子吧？

宫本：当时我给开发者提出了"分成两个版本发售会更好些"的建议，那时候游戏已经快到了送去工厂生产的阶段了。就当时的游戏界情况来说，我认为如果能够选择不同的版本，然后与其他玩家实现通讯交流将会更加有趣，这样就提升了游戏的耐玩度和游戏性，延伸了游戏原先的界限。这次《口袋妖怪迷宫》的通讯救助系统，同样能够与任何人进行通讯交流，相信玩家们一定能够深切感受到其中的乐趣。

融合了两大游戏系列的优点

——两个系列进行融合会否存在冲突的问题呢？

中村：因为世界观以《口袋妖怪》为基础，我们在制作时尽量避免破坏原来的世界观，所以会在《不可思议迷宫》方面做出部分牺牲。又比如说，刚开始的时候主人公是在由人类变成口袋妖怪的地方发展剧情，口袋妖怪的台词是简洁些好呢还是唠叨些好呢？在诸如此类的观点上我们还曾经有过很大的争论呢。

石原：后来，我们采纳了Chunsoft对于故事情节的补充和修改，将冒险舞台设定为没有人类出现的完全的口袋妖怪世界，让主人公与口袋妖怪会话前进来发展故事情节，并接受随之出现的挑战，不断通过新的挑战使能够到达的地域逐渐扩大，最后探索完整个口袋妖怪世界。

中村：关于主人公一早起床就发现自己变成了口袋妖怪这样的故事开端，我还被制作人告知"似乎在漫画书上也看过类似的情节啊"之类的话，这样的情况基本能够理解，就是"英雄所见略同"。

石原：作为让《不可思议迷宫》FANS也会感到兴奋的要素就是，每个口袋妖怪均可习得4种技能用于战斗，有强弱之分。这次增加了不少新技能，而且大部分极具特色。我们融合了两大游戏系列各种各样的优点，相信不管哪一系列的FANS，都会深陷其中，乐不思蜀。至于《不可思议迷宫》世界里出现的卷物、弓箭等道具，则回以符合《口袋妖怪》世界观的新的表现形式来进行替换。

中村：最初的想法是《不可思议迷宫》与《口袋妖怪》融合的话，制作起来会比较容易些吧。不过事与愿违，当石原先生询问"加入哪些种类的口袋妖怪比较好呢"，我回答"不全部加入是不行的哦"，然后就看到石原先生脸色发青了。(笑) 380多个口袋妖怪的8方向的姿势，以及攻击方式，一做起来就没完没了，开发者相当辛苦，真是一件艰巨的工作。

石原：对于正统的《口袋妖怪》作品来说，在地图上几乎不怎么出现口袋妖怪，所以我们不需要在那方面花很大的功夫，说起来那确实是非常不得了的工作（笑）。

——在循例查看工作进度时，宫本先生有什么想法呢？

宫本：虽然本作融合了两大游戏系列的优点，但不能单纯地将二者混杂成一体，做成能让玩家从心底感到快乐的游戏才是成功的，这一点很重要。



手机版《风来之西林》新作

Chunsoft即将为手机巨头NTT DoCoMo推出新的手机游戏《风来之西林WANA》，对应FOMA 900i及以后的新版手机，10月17日开始提供下载，每月费用315日元。

本作与以前的手机版《风来之西林Extra》有很大不同，迷宫只有一个，以"WANA"为主题。那什么是"WANA"呢？"WANA"的日文写为"ワナ"，就是"陷阱"的意思。迷宫的特色和难点在于——迷宫内仅出现部分低级装备甚至不出现装备，而且没有合成之壶或者具备合成能力的怪物，基本上是不能靠锻造装备来抵御敌人攻击的。游戏一开始就以装备陷阱师腕轮的状态开始冒险，在迷宫内安置各种陷阱来抵御怪物的攻击就是主要的前进方式。以前令玩家头痛不已避之唯恐不及的陷阱现在反为己用来对付怪物，确实会让玩家有一种以其人之道还治其人之身的成就感和乐趣。

从游戏图片中可以看到，增加了不少新怪物，其中有一些还是N64版《西林2》的独有怪物。怪物身上显示的数字代表等级，这是沿袭了GB版《月影村怪物》的系统，相信是为了让玩家更方便辨认怪物的实力。另外，游戏画面变得更加华丽细腻了，一些细节描绘得很用心，各位是不是看得流出口水了呢？





▲在迷宫内安置各种陷阱来抵御怪物的攻击就是主要的前进方式。



▲怪物房间是陷阱迷宫最大的危机，不幸遇上时一定要临危不乱，冷静思考对策。



▲巧妙设置弓箭连锁的陷阱combo，也能达成意想不到的效果。



▲眼看敌人渐渐逼近将要面临被群殴的局面，此刻不要忘记落穴是最佳的逃跑利器。



掌门人SP

北方很多地方已经下雪了，连高温不退的深圳也开始凉了下来，迎来了迟来的秋高气爽。虽然一直有“春捂秋冻”的谚语，但大家也别太勉强自己，觉得凉了就加一些衣服吧，健康的身体才是享受生活的前提。

马修勇斗四天王



一日，马修带着自己心爱的100级口袋妖怪来到了四天王根据地。第一个天王是掌管恶系的雷伊，虽说雷伊不断让灾兽用“剑舞＋切断”，但马修的怪力却用了个“地球上投”，灾兽立刻败下阵来。可雷伊总不给情面，原作中还能给个五六千的，这回只给了马修4444，并且还以汉语拼音的第三个声调来读这4个数字。第二场战斗为马修VS紫枫，紫枫向来是马修的好朋友，所以马修不战而过。到了第三场，马修格斗系主力的死对头飞行系的胧月登场，(飞行系何时当上四天王的？）在苦战中，龙族的铭风来为马修助阵，他俩打得两败俱伤，而马修则趁此机会稀里糊涂地去挑战最后的敌人——LIKY（LIKY每次都扮演最邪恶的角色，这是常识)。在LIKY的恐怖笑声下，大战开始了。只见LIKY让他的古洞兽发出了《黄金太阳》中的经典招数——诸神之黄昏。在分身下，马修的怪力轻松回避过去，并发动了终结这场战斗的“石破天惊拳”，获得了最后的胜利，而软饼干博士和他的好友海文也纷纷前来祝贺他的胜利……

雷伊： 我是在这场战斗中第一个阵亡的吗？

LIKY： 为什么我总是扮演大奸角，为什么……

胧月： 总比我和紫枫铭风当大配角好吧……

马修： 其实，我更想和我GF（假想中的）一起来发动石破LOVE LOVE天惊拳！

软饼干： 对了，我和海文的名字在哪里？

海文： 请看最后一句话……

一天上学见有25辑《掌机王SP》卖，兴奋地买下后便带去学校。在班里看时，我这一米八的大男孩被一大堆同学误认为是在看某女生恋爱杂志，真是没面子。回家后看看这几辑《掌机王SP》的封面，也真是挺“女生”、挺“粉红”的。难怪同学们误会。所以建议以后《掌机王SP》的封面更MAN一点、酷一点，最好带点血腥味儿。让我们男性读者拿在手上也显得酷一点。那个……至于MM读者嘛，将就一点吧。

广东 彭睿

海文： 如果下辑封面放阿诺州长年轻时的照片，大家觉得怎么样？

LIKY： 我们是《掌机王SP》，不是《长肌王SP》……

马修： 女生优先嘛——不过女孩子作封面对男性的吸引应该更大哦。

现在找一张纸都很艰难。没法子，来到大学这个新环境，一切都很陌生。一开始是军训，教官给了我们大家很多上台说话的机会，我就懊恼怎么就没人上台像许多小说中写的那样大胆地说自己是打机的，好让我认识认识；而当我自己站在大家面前时，也只字未提游戏二字。一个偶然的机会，一个同学看见我宿舍放着可爱的 24 辑《掌机王 SP》，于是我们认识了，虽然他的 GBA 上插着的红宝石只有 27 小时，我的蓝宝石已经386全部捉齐。但这是一个新的开始，一切又美好起来。

广州 杨平乐



海文：看了你的信，我也不由得想起刚进大学时的那段时间了。全新的环境，一切都有待于自己去探索，去发掘，这种感觉不也是挺好的吗？呵呵。《掌机王SP》能够让你找到一个拥有相同爱好的朋友，也是我们全体编辑的荣幸。相信这也会是杨玩友大学生活一个好的开始！



马修：虽然386已经只全部捉齐！但还是和这位朋友多联机吧，相信他也会很善待你送他的口袋妖怪的。

24 缉的“口袋光环”中的配音竟然是铭风啊！既然猫喜欢在夜间活动，那么就让可爱猫猫雷伊在夜间把所有稿子都写完吧！（^_^）24 辑为什么没有“口袋妖怪广播台”了？我身为一名口袋迷怎么能不听“口袋广播”呢？“播音员”好坏啊！如果 25 辑还没有的话，我就昏倒在我书柜里整整 20 本《掌机王 SP》前！

哈尔dir 马卓群

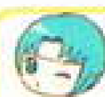
铭风：怎么都认为是我呢？

雷伊：熬夜写稿的时候当然有，不过雷伊也和其他人一样，还是习惯于白天工作。

马修：插播广告，欢迎大家收听口袋妖怪广播台特别节目……

下午回到家中从老妈手中接过来自上海的包裹，里面装着《掌机王》第一辑。此时我知道：俺多年的夙愿终于达成了！（旁：谁叫你当时不买……）哈哈，活活，嘿嘿，嘎嘎，我圆满了……立马冲入房间，发动年轻人特有的“激动”加“热血”，从包裹中取出我那朝思暮想的书，激动之情难以言表（那成语字咋写的忘了），就差反复亲吻了。可是世事总是有喜有悲，没过多久老妈就将我臭骂了一顿——原因是包裹被我撕烂了。老妈训斥道：将来女朋友给你的信你也这样拆？无语，立马回到房间粘信封。不过还好，随后老妈让螃蟹夹得尖叫了起来（坏笑 ING，谁叫她训我），写到这，我得赶快去“营救”她了……

dabenyang



马修：还真热闹哦，呵呵。其实信封不主要，主要的是信封要邮寄的东西。不过这次回家收拾以前的抽屉，发现马修以前做撰稿人时收样书的大信封还都一个没少地保存着。

我希望各位小编们在服装方面统一一下，因为每次在在小编寄语上看到8位小编们都分为两类，给人感觉很乱，我希望美编给大家的服装改一下，不要一半休闲，一半古装，两个世界似的。

黑龙江 王子成

马修：统一着装的话……汗……

海文：连铭风这样的精灵和雷伊这样的类人生物都能加入到《掌机王 SP》的编辑团队，您也就别再和咱身上穿的过不去了。(^_^)



THE KING OF POCKETGAMES

我这一辑的《掌机王SP》里竟然没有光盘！正当我痛苦万分的时候，我同学拿着一本新买的《掌机王SP》走了进来，他的书里尽然有两张光盘！真是感激小编们的辛劳啊，不然这一辑就没东西看了。

四川内江 朱搏

软饼干：汗一个先，感谢朱读者对我们的赞扬，不过这事可和我们的努力关系不大啊，看来还是你自己的运气比较强，要谢就谢谢自己吧。(^_^)

话说9月某日，X君刚拿到《掌机王SP》23辑，就在班上高呼："你终于又肥了！"（以200分贝的破嗓子喊的）顿时死神一般的眼神全都集中在了X君身上，貌似死神BLEACH的众MM（因为是政治班所以MM较多）拿起自己的"斩魄刀"掷向X君，当时的情景就犹如看流星雨一般……幸亏X君也练就了"凌波微步"才得以逃出险境。看来一句"你又肥了！"在特定的场合是不能乱叫的。在"斩魄刀"中不乏崭新的钢笔，圆珠笔，精美的橡皮擦，X君收获不小。不知美编MM们听到同样的话时会不会把手中的PSP、NDS、GBA、GBM脱手而出呢？

广东省 曾雨彬



胧月：最近大家都在说《掌机王SP》变胖的事哦。

紫枫：肥就肥吧，反正我是美编GG，不是美编MM。

海文：劝你不要冒险，美编MM桌上通常不会有PSP、NDS之类的东西，美工刀、剪子到是有不少……

不幸发现了GBM的两个重大缺点：1.造型可爱，简直是爱不释手，入手第二天就不幸被GF发现，就听她说好可爱好方便，偶就像耳边响起一个炸雷——于是充公，偶只玩了不到4小时，还没暖热呢；2.太小，太小，太小了，GF具有女性的外表、男生的性格，丢三落四是一贯表现，尽管我再三提醒，GBM同志还是不幸于5日后光荣走失，欲哭无泪。看来下次要给她弄个Xbox抱上，不知会不会丢？830大元，玩了4小时，平均每小时207.5大元，堪称最昂贵包机之一。现在还在痛苦中……

结论：有女友者或丢三落四习惯者，谨慎入手；二者皆有者，切忌入手。

levelup 娃虎的猫

胧月：如果真给她一个Xbox抱上，没准儿就会向你直接"丢"过来了。

马修：这个胧月在读者如此伤心之际都不知道说句好话！

雷伊：有这么喜欢游戏的GF真是幸福啊。

不知道你们能不能看到这封信？因为是参加抽奖的，会不会不拆信封就被处理掉了呢？另外会不会因为抽奖的人是女的，所以我从来没中过……

重庆市 刘蔚元

软饼干：放心，每一封读者来信，我们都会认真看的。只是实在因为精力有限，不能给大家一封一封地回信，有时觉得也挺遗憾的。至于你为啥一直不中奖这个问题，告诉你一个故事，没当小编前，我也寄过无数次的信，愣是啥也没中过。所以中奖看来和是男是女关系不大哦。

马修：这个，和抽奖人性别有关系吗？

最近发现《掌机王SP》的抽奖礼物的种类越来越多了，多了T恤、笔记本之类的，真希望多掉几件到小弟的头上……或是直接掉个大分量的PSP给我吧。虽然我已经有一个了，但手脚并用就可以玩两个游戏了，呵呵。

浙江湖州 诸文彬

**软饼干：**增加奖品主要还是为了回报大家的热情。每辑我们都会收到大量热情读者的来信，但大奖毕竟只有那少数的几个，所以多设奖品也算是我们对热情读者来信的一种感谢吧。不过两个PSP我看还是拼在一起当NDS玩比较有创意，用脚玩实在是……

**马修：**软饼干说得没错，奖品是对大家热情的一个回报，虽然很多读者可能没中过奖，但重在参与嘛。

**铭风：**貌似马修就是那种从来中没过奖的人啊。

胧月，最近我在看《我的主人》被BF瞧见了。这不，他竟变成了个完全的"萝莉控"。唉！记得他以前还是特不爱看这种动画的。这次……（T_T）

上海 陈佩瑛

**胧月：**萝莉＋女仆，看来这种组合对于某些男生来说的确是一击必杀啊。毕竟"为男性服务"的旗号不是白打的……

掌门人好，小弟我最近想买个GBA烧录卡，我去店玩店问了BOSS，他说有256M压缩的那种卖520。不过我又去了一家普通的精品店，里面BOSS说有256M的不压缩的才200多一点，我问他有256M压缩的那种吗，他说有，才300多一点。我想问一下这种不正规的店里卖的烧录卡有问题吗？可以买吗？便宜200呀。那个256M压缩的卡里面有电池吗？有电池的话是不是要经常换啊？我看到那个256M不压缩的里面有电池。还有现在GBA好像有被淘汰的危险，还有必要去买个烧录卡吗？请掌门人帮帮我，祝《掌机王SP》和《游戏机实用技术》越办越好！

hij

**马修：**这个应该是品牌间的价格差别，不过不排除某些JS欺骗消费者的可能，现在品牌响亮的256M烧录卡大都不贵，如GBALink ZIP II官方报价388元，马修上月帮朋友买的EZ2PS也是300多元。至于GBA是否将被淘汰还是难说，最起码现在看不出来，放心就是了。而且只要NDS主机用Flashme刷过，大多GBA烧录卡都可以成为NDS烧录卡。

某天上午，有两节连续的化学课。下了第一节课后，课间拿出GBA来，打算抄《黄金太阳》的续关密码。我将GBA放在左边，右手抄写密码于纸上。讲台上的化学老师看到我对着GBA抄写什么就大声说："陆世杰啊！学习时不认真，但玩游戏却还抄点笔记呀……"（很无奈的表情）

昆明 陆世杰

**胧月：**没有在课堂上抄，说明你其实还是挺认真的。既然课堂上玩不了游戏，我们就争取功课学好，游戏玩好。



个人觉得雷伊的形象非常不错！毛又竖又长，毛色也很好，还挺可爱的说。要是任天堂出《任天猫》的话雷伊肯定可以在里面当主角。

广西柳州 石华

**软饼干：**雷伊好可怜，一会被人说成是老虎，一会说成是小猫的，搞得现在他自己也不知道自己是什么了。

**雷伊：**这个，喵……

为什么我买的D版GBA游戏没有存档！有没有解救的办法啊？救急啊！另外姐姐从日本捎回来的游戏《马里奥聚会A》，但我并不喜欢此类游戏，4800日元买的，全新包装。请贵编辑部帮忙卖掉！那样我就有钱买全年的《掌机王SP》了！价钱好商量啊。

jeff

**马修：**应该是电池的问题，去买卡的游戏店换吧，这次换记得在店里就试好。至于二手买卖，《掌机王SP》是不参与的。想卖的话就去各论坛的二手交易区发贴看看吧。

LIKY你好，暑假虽然过去很久了，但是有一件趣事还是想跟你说说。今年暑假我跟爸妈去北京旅游，终于游览了我们祖国最著名的名胜——故宫，大开眼界啊。不过在故宫中我却见到一幕非常有意思的画面——有两个外国游客坐在故宫城墙下面玩掌机，一个人手上拿着GBC，一个人手上拿着SP，旁边还有一个小萝莉伸长脖子看，我当时一阵兴奋，遇到外国“掌门人”了。（不知他们看不看《掌机王SP》啊，呵呵。）我上前一看，两人都在玩《口袋妖怪》，看来《口袋》的魅力真是无人能敌啊。我当时包里就放着PSP，真有一股拿出自己PSP的冲动，想想还是忍了，免得说我显摆，不过我抓拍了这一幕，很有意思呢。

goodb





LIKY：这位同学，其实你就是想显摆啊，小心大家鄙视你哦。（笑）其实游戏不分国界，掌机不分贵贱，玩游戏嘛，开心就好，能从中找到乐趣最重要，何况玩的还是《口袋妖怪》这个超强游戏。虽然现在NDS、PSP如日中天，但手中拿着GB的玩家也不在少数呢！LIKY就经常在路上看到拿着GBC玩的小朋友，三五成群地凑在一起玩得聚精会神，他们也许还不知道GBA、NDS、PSP为何物呢，但这并不影响他们从GBC的游戏中找到乐趣，外国友人也是一样嘛。你拍的这一幕很有意思。

最近为了加快实现拥有PSP的目标，去麦当劳面试兼职，居然被录取了。虽然5.2元的时薪不知要干多久才能达成愿望，但至少我已经开始为自己的梦想努力了。希望多年后，当PSP也成为了古董和历史，自己仍然能够保持这份积极向上的心态。

江苏南京　曾凯



软饼干：曾读者的做法很值得大家去学习啊！用自己的努力去实现自己的梦想，那成就感绝对是别人无法体会的。不过不提倡大家为了买主机、游戏而将用于吃饭的钱节约下来，这样对大家的身体非常的不好，好的身体是革命的本钱嘛。最后祝曾读者的美梦早日成真，加油！

今天真是不幸啊！一连打了7天篮球都没受伤，没想到今天却把脚给弄伤了，都怪我没拿好《掌机王SP》，砸在了脚上，结果……哈哈，开个玩笑，不过贵刊还真的算得上既充实又厚实啊！

河北石家庄　李超英



软饼干：读到信的前面可吓了软饼干我一大跳，难道我们的杂志有成为砖头的潜质。看来超越折凳而成为7种武器之首指日可待啊！哈哈，我也开个玩笑，谢谢大家对我们努力的肯定。



马修：马修试着拿《掌机王SP》偷袭了旁边的某编，果然“哎呀”一声……

不知怎么搞的，我越来越喜欢《掌机王SP》了。绝对要在上市的当天购买。百思不得其解，无意中翻看页码，256页，256那不是“爱我啦”的意思吗？原来如此，小编们一定是在书中施了什么魔法，把我给深深的吸引住了。

may



软饼干：256页原来包含如此深意啊！我们这些小编还真没注意呢。

更正

感谢读者们的监督和指正，下面是前几辑《掌机王SP》的一些代表性错误，在此刊登出来更正并致歉。

《掌机王SP》24辑，217页的“1988年”更正为“1888年”

《掌机王SP》26辑，160页及234页的mrico更正为micro。

感谢广大读者的监督和指正，马修再次向指出错误的玩友们感谢，并向大家致以深深的歉意。

马修去美国旅游，在纽约遇见一个金发碧眼的MM，色心顿起，但不会英文，便打开《Talkman》，说一口东北话去和MM套近乎。PSP屏幕里的那个叫麦克斯的傻鸟瞪着不知该怎么翻译。谁知那位MM也用一口东北味说："哎呀！是老乡啊！"说完喜极而泣继而相拥，真是老乡见老乡，两眼泪汪汪（哭的是麦克斯）……



胧月：即将发售的《Talkman》是一款很有吸引力的软件。从宣传上看，的确很神奇。不过我想应该只能翻译一些简单的词句吧，毕竟现在的在线翻译软件都是错误百出的。

马修：我色大是事实，但胆小更是事实……

LIKY：我就奇怪了，金发碧眼的MM怎么会说东北话？

紫枫：是啊，为什么说的不是湖北话……

继续期待大家的意见和建议

看到这里，这本《掌机王SP》也看了一多半了，各位对这辑有什么意见和建议赶快告知小编。还是那句话："《掌机王SP》的成长，离不开各位读者们的支持！"把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现不足之处以便及时改进。为了让属于你、我和大家的《掌机王SP》与大家更贴心。请各位掌门人不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。或发Email到pgking@263.net。

也可以直接登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs/）掌机游戏讨论区的意见收集帖直接提出，小编随时欢迎。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第18辑（少量存货）、《掌机王SP》第19～26辑（第21辑少量存货）。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

小编寄语



马修

○从主编大人那讨了一周的休假，换了一种生活，感慨良多非三言两语能说清，详细的大家请看《马修的假日随笔》。

△利用NDS触摸屏的游戏越来越成熟了，《口袋妖怪方块》、《为你而生》都是近期神作，也热烈期待一下那款貌似不是"走格子"的NDS版《真·三国无双》。

□买了一对太鼓达人的布绒玩偶，自己留的那个放在平时在寝室打游戏用的彩监上，不过总有人问这个玩偶是不是个枕头，郁闷……



×做完这辑，某编就要买他心目中的神作了，我也准备跟去，一来回来和他一起玩，二来呢，去看他花钱，哈哈……



LIKY

◆现在正是秋高气爽的季节，最适宜登高，实在是忍不住想去爬山了，决定了，做完这一辑就去爬山，从现在开始召集同事。建议大家也不妨出去走走，不要老是呆在家里玩游戏哦。

◆家里现在多了两个小成员了——两只毛茸茸的小鸭。刚买回来时它们出生没多久，一只连走路都摇摇晃晃，经过我跟GF几天来的悉心照顾，现在它们欢蹦乱跳的，还特别听话，我一叫它们两个就屁颠屁颠地跑过来，嘴里不停地叽叽叽地叫，实在是太可爱了。





雷伊

◆Garnet Crow推出了5年来的首张精选大碟，虽然是双CD装的，不过话说回来，他们的歌几乎每首都是经典，光靠两片薄薄的CD是绝对不能包罗全部的。平井坚大叔和中岛美嘉也要在年底推出精选大碟了，对于口袋里银两并不多的我来说，果然还是耐听程度和收藏价值兼备的精选大碟才是王道啊。



◆《为你而生》的恶搞程度比起《为你而死》来果然是有过之而无不及，游戏过程中不仅充满着爆笑要素，而且音乐也配合得相当完美。去年的《为你而死》由于某些原因一直都没有好好玩，以后一定要找个时间给补上。

铭风

◆《为你而生》的素质一流，独特的意境配合紧凑的剧情和有趣的玩法，真让人爱不释手。和前作一样，玩的时候不要在意他人的目光，尽情蹂躏NDS吧！

◆《全金属狂潮3》完结了，经过了两集的酝酿后最后的战斗给人十分爽快的感觉，期待之后的故事。原作小说《Burning One Man Force》已经连载完毕了，据说还将有4部左右，故事就将结束。期望在有生之年应该能看到所有的动画吧。（笑）





胧月

◆做完本辑《掌机王SP》，就是《灵魂能力3》发售的日子了，大心。届时又会引发小编们之间的对战热潮吧，期待满点。

◆从这一辑开始同时追《舞·乙HIME》、《ToHeart2》和《BLOOD+》三部动画，一时之间难以对它们做一个高下评判。不过个人还是对《BLOOD+》更有兴趣些，莫不是我也变得有些嗜血了？



◆某日，家乡同学发来一张小女孩的COS照片，问我如何。研究过后，回曰："毕竟只是个萝莉。"

◆拉克丝的恶搞同人真的好多。比如阿布版拉克丝、葫芦娃版拉克丝、帅哥版拉克丝等等，这些整蛊方式再次验证了树大招风和天妒红颜的道理。



海文

■《超级火枪英雄》果然是个不错的游戏，当年MD版的神韵很好地得到了保留。只是海文玩的时候不知怎么搞的总是觉得屏幕太小……另外自己刚刚知道GBA上会有这么个游戏的时候，一直在纳闷为什么新作的标题会是《超级火枪英雄》而不是《火枪英雄2》，实际玩过以后才明白：本作原来和MD上的初代《火枪英雄》这么相似……

■《流行之神 警视厅怪异事件档案》也要在PSP上推出"携带版"了，自己挺喜欢这个游戏的，当年也是连着熬了几个夜将之通关。游戏的恐怖感与灵异的感觉营造得不错。其实有很多类似的游戏都因为语言的问题而被玩家错过，这实在是一件很让人觉得遗憾的事情。



紫枫

★家里的P少爷终于多了个伴——阿布！不过它可不像P少爷那样习惯与人生活，咬着人的衣服就挂在上面死活不下来。看来要它适应现在的生活还需要一段时间。

★《大长今》终于放完了，自从看了这部韩剧，紫枫的饮食忽然改善，人从此胖了一圈，看来得减肥了。剧情虽然感人，不过里面的BUG不少，比如硫磺鸭事件中的怀孕的某夫人直到最后都没生下孩子……





软饼干

★自己的小编形象已经连着当好几辑"黑影"了，可能大家都开始怀疑软饼干是不是就是一团黑影啊？其实我这也是没办法的事，给我设计形象的家伙好像最近很忙的说，所以就一拖再拖了。

★最近看了一部法国电影《天使艾米莉》，蛮有名的一部片子。片子里描述了一个天使般可爱的女孩艾米莉，整个片子充满了温馨、喜悦、活泼的气氛。推荐所有男读者去看，你一定会喜欢上艾米莉的。



★与许久未联系的同学聊起现在工作的事，他们都说我现在工作有多轻松云云。这可是天大的冤枉啊，其实做小编真的不像大家想象得那样轻松，来编辑部后我玩穿得游戏的数量与日俱减，没时间啊！

小编日记

马修的假日随笔

文 马修

做完《掌机王SP》26辑，马修就迎来了一周的休假，虽说以前曾打算过7天不上网也不玩游戏的返璞归真的生活，但一转念，假日本来就是随心所欲，又何必给自己限定范围呢？于是，上网照旧，打游戏照旧，假日生活也更加丰富多彩——

2005年10月10日 晴

今天是马修的假期第一天，虽然昨晚熬了通宵，但想想晚上就能和家人见面，也就不觉得劳困了。回寝室冲冲淋浴洗掉一身劳尘，便将游戏机往背包里塞——掌机手机一定要带，NGC肯定带不回去了，70006型的PS2主机虽不大，但打包时发现那一大摊手柄、电源竟然占了背包的1/3！现在真正体会到掌机的便携了。

飞机的座位靠窗，虽然可以非常方便地欣赏平时难得一见的高空美景，但还是有一些不便，比如去洗手间就麻烦得要死，而且在马修的座位在机翼后面，华丽地聆听了一路喷气声。

《重庆森林》中有句经典独白说："每一架飞机上，一定有一位空中小姐是你想泡的。"马修自然不能免俗，无奈色大胆小，三个多小时后飞机到达目的地，而我这一腔小小的色胆也正如空姐甜美的声音所说"成为了美好的回忆"。



家人都很好，这让马修非常高兴，虽然头一宿熬了通宵，但精力仍然旺盛，照例后半夜睡着。

2005年10月11日 继续晴

今天是重阳节，晴朗的一天，上午陪老妈去农贸大厅买菜，到处的乡音让马修听得无比亲切。买肉时一位大姐信誓旦旦地说肯定不缺斤少两，但去大厅门口的"公平秤"处一称还是少了一两。回去找，没等老妈说完，大姐就已麻利地将一块GBM大的瘦肉放进了老妈手里装肉的袋子。大姐这一气呵成的业务水平着实让马修惊叹不已！

之后的整个时间都在上网，或随着心情浏览，或与久未联系的网友聊天——好久没找到这么惬意的上网感觉了。

2005年10月12日 晴但有点冷

今早睡了懒觉。醒来时，老妈已经买回了一堆鲜活的螃蟹和虾来煮了吃，有一只螃蟹求生欲望极其强烈，被下锅时竟然跑了。当吃煮熟的虾蟹时，我竟然联想到了生命与弱肉强食——唉，迂腐了……

晚上联系了几位好友小聚，其中不少都结了婚甚至做了父亲，谈到婚姻感情问题，都有围城式的感慨。东北人很爱劝酒，我被他们劝了两杯，结果——喝多了！回家那个难受，临睡前想玩会中文版《天地之门》，竟然觉得头晕目眩……算了，睡吧。

2005年10月13日 雨

先祝贺神六发射成功！

昨天逃跑的螃蟹也在阳面客厅里被逮回来了，老妈把它放在鱼缸里养了起来。

家乡有句谚语叫做"一场秋雨一场寒"，上午的一场小雨确实让天气凉了不少。本来想上街买件外套，顺便再带根PSP数据线。谁知到了游戏店问数据线价钱时，店员MM竟然开出了35元和85元两个价位，并告诉我35元是组装货，且有一些文件无法成功传输——话说到这个份上，我当然只能去电子市场买根15元的了。不过衣服没买到，晚上马修就穿着三四年前的旧衣服邋邋遢遢地参加聚会去了。

今晚聚会的都是原来单位一些推心置腹的哥们，本来出租车上大家还都告诉我一切都没什么变化，不过席间还是得知两个曾经在酒桌

上威风八面的大哥在上半年先后离世；而一个年龄和我差不多的退伍兵也因为交通事故退回到了1岁婴儿的智商——和他们虽然交情不深，但还是为他们惋惜并慨叹生命的脆弱。依旧喝了不多的酒，但也依旧醉得头痛心慌。吃喝完毕去唱歌时，第一次和那首流行于10多年前的《水手》产生了共鸣。两年前我会为别人唱得好而鼓掌，如今却为别人唱得痛快而叫好。

2005年10月14日 ？？？

今天天气比较怪……连续两天的聚会和熬夜让马修吃尽了烟酒过度的苦头。今天哪也不去了，继续上网，热门话题真多——鲁迅、李敖、北大、李宇春、张靓颖、超级女生、梦想中国、科举制度、教育改革、宋江杀妻、潘金莲、鲁智深三打白骨精、小胖、芙蓉……每次都是打开10多个网页逐字逐句地看完，真是痛快！

2005年10月15日 半阴不晴

天气一天冷似一天，我也一天懒似一天，但老妈没由着我使性子，让我和她包饺子。现在我竟然连饺子皮都擀不好了，薄厚不一、形态各异的的饺子皮让老妈叫苦不迭。包饺子时顺便看了电视剧《聊斋》，片子虽然老，但看着也蛮有意思的。

老妈最近在看一套台湾的关于弘扬传统礼孝思想的教育影碟，马修也跟着看了，和李老先生全盘西化的观点倒也相映成趣。个人观点还是要有选择地吸取，思想文化也好，科学技术也好，去糟取精才能让自己健康成长，就像我们吃下东西后吸收营养的同时也要排除掉渣滓毒素一样，盲目或随波逐流地信奉跟风最终只会让自己成为书呆子甚至卫道士。

2005年10月16日 晴

今天要去看望叔叔，老爸说乘11路公交车在长客站下车，走不远就能到叔叔家，结果发现，每天勤于锻炼的老爸的“不远”概念竟然是我差不多半小时的步行路程——不过我也真该加强锻炼了。

给叔叔买烟时，烟店老板习惯性地要把烟用报纸包上，看来这里成条买高档香烟的大都是送礼用。路过水果店又买了一堆葡萄香蕉，到叔叔家我说我别的水果我不会挑，只会挑葡萄，可这串葡萄偏偏就没给我争气，又小又酸，这该死的“小提子”……（提子是一种葡萄，“小蹄子”则是《红楼梦》中使用率最高的一句“粗口”。）

和叔叔间的寒暄依旧是问长问短，比如工作累不累啊，烟抽得多不多啊什么的，寒暄后和叔叔聊了一些人生态度方面的话题，叔叔在对待人生、处事、学习方面都有着独到透彻的见解，这次看望令我再次受益匪浅！

晚上老爸老妈煮了海鲜，叔叔也来了，爷爷看人到齐了，便再次催促我的终身大事……(T_T)

2005年10月17日 多云

假期的最后一天了，今天我就要回到深圳，回到紧张忙碌却乐在其中的编辑生活中。在父母的嘱托下，我很快收拾完来时的背包，就像以前上学一样告别了父母爷爷。然而在去机场的的士上，鼻子还是有些酸了，朝夕相处也许感觉不到父母增添的白发和皱纹，但相隔许久后再见，在父母身上所体现出的岁月无情是非常强烈的……祖国的幅员辽阔给了我们更大舞台的同时，也让为衣食之需而奔波在外的我们不得不与家人天各一方。

登上飞机关闭手机前照例和家人通话一番后，心情好了不少。这次的位置仍然靠窗，去洗手间当然还会费劲得要死。飞机升到高空飞稳后，我也可以玩游戏机了——带回家的PSP、NDS、GBM都只在睡前玩上一小会，这次飞机上应该是休假期间玩游戏时间最长的一次。玩的是《火爆狂飙》，专玩制造车祸的模式并向全部金牌冲刺——软饼干同学在上辑《掌机王SP》中介绍此游戏时提到的专门津津乐道于制造车祸的人就包括马修。玩累了，透过机窗看看飞机下的茫茫云海——真是壮观美丽，就像晴天下一望无际的雪原一样！

近两个月深圳凉快了不少，但比起北方还是热，下飞机后的感觉尤其明显。回到公司，又见到了熟悉的同事朋友们，打电话和家人报了平安后，心情也完全恢复了。

至此，一周的假期完全结束，虽然日后回忆起这短暂的七天，也难免会像现在回忆儿时片段那样淡忘成仿佛与己无关的事情，但还是记录下来，与各位一起分享这忙碌中难得的假日以及假日中那完全自由放飞的心情。

交流空间

大家快来报名吧！能够知道自己身边有这么多热爱游戏的朋友真是一件幸福的事呢。这个快乐、真诚、美丽的交流空间将为您的游戏生活增添更多的精彩！

We are friends！

姓名：陈韵衣　　昵称：Cat
性别：女　　年龄：11月就15啦
拥有掌机：GBM……（纸模，汗）
喜欢的游戏：《恶魔城》、《机战》、《洛克人ZERO》
地址：广西省梧州市富民一路14－2号403房
邮编：543002
QQ：477709073
想说的话：虽然本人是一位MM，可我喜欢玩游戏。

姓名：高燕　　昵称：叶紫
性别：女　　年龄：21
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《瓦里奥》、《牧场物语》
地址：陕西西安市东郊水安路28号思源学院3901信箱
邮编：710038
Email：rain_1130@hotmail.com
QQ：179432654
想说的话：巾帼不让须眉的经典Game，在我这里演绎……

姓名：左恒　　昵称：战神
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA、GBM
喜欢的游戏：《梦幻模拟战》、《应援团》、《超级大战争》、《FFTA》、《黄金太阳》
地址：辽宁省抚顺市顺城区靖宇派出所十二委四十八组辉南路32－2－401
电话：0413－7706079
想说的话：十分想在GBA上玩到《梦幻模拟战》，也希望各位"战神"与我对决《超级大战争》。

姓名：邵良开
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：All of the games
地址：杭州市下城区长木新村1幢1单元201
邮编：310004
QQ：457746882
想说的话：最近一段时间十分郁闷。

姓名：闫江昊　　昵称：ET
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：所有经典的游戏
地址：山西省太原市太原大学外语师范学院中文系0405班
邮编：030012
Email：twinstwins36@126.com
QQ：557625
想说的话：欢迎广大玩家加入我的游戏群：2772552。

姓名：翁昌耀　　昵称：小黑
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《WE》、《恶魔城》
地址：广东省广州医学院公管03级2班
邮编：510000
QQ：41560289
想说的话：希望广大的玩友与绝望的我交流。

姓名：马瑞
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《KOF》、《火影》
地址：长春市拆迁管理办公室马骥琛
邮编：130000
想说的话：是《KOF》高手就和我联系吧！

姓名：林佳慧
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：浙江省温岭新河镇横板桥村二队
邮编：317502

想说的话：我游戏，我快乐。

姓名：王佳
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人ZERO》、《机战》、《火纹》、《超级大战争》、《牧场物语》、《恶魔城》
地址：湖北省荆州市西门中学高二（7）班
邮编：434020
想说的话：让信来得更猛烈些吧！

姓名：谭伟杰
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：广东省韶关市浈江区安全村9栋101
邮编：512023
QQ：117290672
想说的话：我是一位用电脑玩GBA游戏的玩家，十分渴望拥有一台掌机，欢迎广大游戏爱好者给我来信，男女不限。

姓名：屠一耀　　昵称：图图
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《马里奥赛车》、《山脊赛车》、《永恒传说》
地址：上海市福州路420弄9号底楼
邮编：200001
想说的话：天下玩友是一家，来信吧，必回。

姓名：刘伟诚　　昵称：来须苍真
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GB
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区公安街37－1号1单元801室
邮编：150001
想说的话：生为掌机人，死为掌机鬼。

姓名：刘智　　昵称：阿牛
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB、GBA、GBA、GBA SP、NDS、N-Gage QD
喜欢的游戏：《KOF EX2》、《马里奥A3》等
手机：13915241574
想说的话：很早就开始买《掌机王SP》了，虽从未获奖，但我会一直支持它的。

姓名：徐利秋
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：所有任氏游戏
地址：浙江省台州市椒江区公安分局消防大队隔壁宏达电动工具维修电机维修
邮编：318000
QQ：398146610
电话：0576－8812380
想说的话：美编们，求你们让我中NDS……PSP也没关系。

姓名：曾剑清　　昵称：ZJQ
性别：男　　年龄：14
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火焰纹章》、《机战》
地址：广东省深圳市龙岗区中心城尚景花园7栋704
邮编：518172
QQ：122780522
想说的话：上初三了，作业非常多，但我还是会支持《掌机王SP》，支持游戏。

姓名：赖荣昌　　昵称：橙
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《马里奥》
地址：广东省恩平市恩城镇凤山路石湾街十五巷九号
邮编：529400
Email：towntown@126.com
QQ：358919611
想说的话：我爱游戏，所以我爱任天堂。

姓名：苏臻　　昵称：勿忘我
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP（如果天上掉大饼……）
喜欢的游戏：“《我们的太阳》系列”、《火影忍者》、《黄金太阳》、《洛克人》
地址：福建省宁化县红色巷17号
邮编：365400
QQ：343043640
想说的话：我想买所有最流行的掌机。

姓名：吴远载　　昵称：WingSoma
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBP、GBA、小神游SP
喜欢的游戏：《机战》、《恶魔城》、《塞尔达》、《洛克人ZERO》、《游戏王》、《火纹》
地址：广西柳州市三中路89号18－1－1－2
邮编：545001
Email：wingsoma123@163.com
想说的话：祝每位玩家都能荣登中奖名单

NDS、PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。看来现在各机种都普及了啊，各个机种的问题都有。

看过26辑的“市场扫描”部分，有提到PSP的1.52版升级到2.0，然后再降级到1.5，不知道是否费事，因为下周末去买PSP，而且我们这里的商家认为1.51和1.52是废品，所以很便宜的。想确定一下。

levelup 178694631

从1.52升级到2.0一点也不费事，到网上下载一个2.0的升级包就可以了，不过目前索尼官方的升级包已经是2.5的，所以不要去官方下载，去其他地方搜索一下吧。从2.0降级到1.5倒是有点麻烦，不过只要方法步骤正确，也不是太难搞定，具体降级过程可以参看上一辑的“玩转PSP”。另外，再次提醒，编号1007的台湾版PSP是不能降级的，购买时最好注意。

在《掌机王SP》第10辑上，有个GBA音乐软件叫“GsmPlayer”，我用PC上的模拟器为什么放不了音乐？全是一些嘈杂声。

可能是我使用不当吧，可不可以告诉我怎么用？拜托了。

浙江 许瑞

这个软件的使用方法很简单，首先将WAV格式的文件放到wavs目录中，然后点击Go.bat运行，将生成的名为gsm.gba的文件拷贝到GBA烧录卡就可以了。从你的问题看，好像是没有将音乐转换为WAV格式，用超级解霸等很多软件都可以将MP3或者WMA等文件转换为WAV格式音乐。

求助。PSP上的《高达 战争策略》的S级任务之一、联邦方面那个与黑色三连星交战的任务我怎么也拿不了S评价。每次都要被他们打掉很多HP而分数不够，请详细说明一下如何得到S级评价。

河南 菜鸟敢达



那一关的确很有难度。推荐使用GUNDAM6号机，在遇到黑色三连星之前尽量不要被扣血（这个应该不难）。然后等到他们出现的时候，首先对准他们来一次SP攻击，然后移动到白色基地左边的高地上。趁他们攻击白色基地的时候就可以比较容易的在他们身后开枪击破他们。白色基地的HP很多，只要你动作够快它是不会被击破的。

求助各位小编，《露娜 创世纪》在东大陆的塔里跟博士对话后，让我去一个叫作“ネグリかいようけんきゅうじょ”的地方找飞行石。可是我走遍了整个地图都没有发现这个地方，请问到底在哪？

支持你们的 千鸟

这个地方确实比较隐蔽，很不好找。它的具体位置在中心岛的东北角，找到阿露蒂娜大圣堂向右就可以进入了。

各位编辑好，最近重新玩了一下《火焰之纹章 封印之剑》。其他人都能用转职道具来转职，但主角用什么都不行。不知道主角罗伊是怎么转职的？能在百忙之中抽空回答一下么？游戏很老，给诸位添麻烦了。

zhiguangyangyang

主角罗伊会在21章“封印之剑”过关后，根据剧情自动转职。



请问PSP上的《青蛙过河》里那个放圈圈的BOSS如何过啊？我被卡了好久了。

山东淄博 krrrr



放圈圈的BOSS？是那只抬着喇叭的鳗鱼吧。这个BOSS其实不用打它的，一直躲避它

的攻击直至他自己破坏所有音响就可以过关了。它放出圈圈时会有高低音频之分，低音时躲在它对角，高音时躲在对角起第二格，这样便不会受伤了。

这里有两个问题想请教：

在《口袋妖怪·火红》中有没有让精灵回忆起以前招数的地方？在哪？需要什么道具吗？还有5号岛下方的石塔有什么秘密？

江苏 任常华

有这个地方。要乘船前往2号岛，和图中民家内的胖子交谈。如果你拥有蘑菇（ちいさなキノコ），他会消费这个蘑菇来让你的小精灵回忆起以前能学会的技能。至于5号岛下方的石塔，进行剧情的话会在这里获得道具。



铭风好，我最近玩GBA女生版《牧场物语》发现个很奇怪的现象。那就是给小狗玩的球总会突然消失。请问消失后还能买到吗？我因此都不敢继续玩了。

GAI

这个应该是游戏的BUG吧。如果你不好好把这个球收好的话，隔一段时间，球就会消失了（故事是被狗狗咬坏了）。不过不用担心，你再到中国商人那里就可以买到了。如果是男生版的话商人是会上门推销的。不过这种意外开销很不值得，记得每次与小狗玩过之后要把球收到置物柜里。

我正在玩GBA版的《马里奥与路易RPG》在打最终BOSS前跟变身后的库巴对战我胜利了。可是之后会被吞下肚子里和一个亡魂对战。打了好久都没反应，请问我怎么做才可以干掉它？我只有32和31级。

南昌 土豆



这个就是游戏的最终BOSS了。等级不要紧，如果你之前的BOSS都凭实力打过的话这里也应该没有什么问题。战斗中你要先打掉她的头部和双手，这样她的心脏会露出来，然后就可伤害到她了。不过敌人的攻击方式十分多变，后期还会瞬间放出激光，要根据她双眼的位置来提前跳跃躲避。好了，祝你早日通关。

《高达 战争策略》中的射击到底有什么诀窍啊？怎么我每次玩的时候只要面对距离稍远一点的敌人就老是打不中？

FOUJI

这个问题其实在《掌机王SP》26辑中有所提及。这个游戏中要想提高射击的命中率就必须按住射击键让机体进行预判射击，玩家所选的机师的直感越高，预判射击的精度也就越高。尤其是在对付远处的敌人时活用这个系统就显得尤为重要了。

小编你好，最近GBA上的大作是越来越少了，不知道《机战J》后还会不会有真正的大作在GBA上出现……自己也只有一台GBA SP，要想玩到NDS和PSP的游戏不知还得过多久。于是我开始玩一些GBA的老游戏，发现《快打旋风ONE》这款GBA的首发软件现在玩起来还是觉得相当过瘾的。我记得游戏中的隐藏要素好像是需要在游戏中打倒一定数量的敌人才能够开启的，但是具体的数量我记不大清了，还请编辑大大指点一下。

wind

在游戏中打倒50人可以是用《街霸ZERO》版的GUY；打倒200人可以使用《街霸ZERO》版的CODY；打倒800人时可以选择关卡；打倒1300人时可以选择4种人物颜色；打倒2000人时就可以开启按键的连发功能了。



中奖者的反馈

“中奖者的反馈”数辑未能登场的结果，就是小编手中那堆积如山的反馈表。所以这次的阵容不可谓不豪华，咳……暂时没有中奖的朋友也不要灰心，幸运女神会向每个人招手。请积极参与进来，拿光我们的奖品！

姓名：陈雨明　年龄：14　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：第18辑
地址：四川省成都市玉林南路118号4－3－6
邮编：610041
电话：028－85175089　QQ：423060582
Email：tom85175089@sina.com
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《天地之门》、《FF》、《我们的太阳》
想说的话：游戏固然好玩，学业更加重要！
中奖感言：太感谢各位小编们了！我一定会永远支持你们的！以后每期《掌机王SP》我都会买的！

姓名：朱慧旻　年龄：22　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：第19辑
地址：上海市杨浦区敦化路3弄8号303室
邮编：200093
电话：65510711　QQ：298931558
Email：zhuhuimin8@163.com
拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP×2、GG
喜欢的游戏：《超级马里奥A2》、《真三国无双》、《KOF EX2》、《WE》
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好。
中奖感言：天上真的会掉馅饼，不信的话买本《掌机王SP》试试！你可能很难理解中了PSP之后的心情……兴奋ing。

姓名：杜心寅　年龄：19　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：第20辑
地址：江苏省无锡市惠峰新村116号101室
邮编：214001
Email：dxy2299@126.com
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：好玩就好
想说的话：本来只希望抽个挂机链的，因为记得某编说过无锡中奖几率很小。
中奖感言：PSP我做梦都想你，《掌机王SP》我连死都爱着你！

姓名：张剑　年龄：24　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第19辑
地址：北京市西城区车公庄大街甲4号物华大厦A2206
邮编：100044
电话：68002626转622　QQ：93800970
Email：93800970@qq.com
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《三国志》
想说的话：加入PSP一族前，先购入一台PSP。
中奖感言：这次中奖让我感到很意外，游戏给了我越来越多的惊喜。

姓名：谢伟佳　年龄：15　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第17辑
地址：江苏省南京市育才公寓108号602室
邮编：210036
电话：025－86279822　QQ：350359530
Email：xjw0310@sina.com
拥有掌机：GBP、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《任天狗》、《口袋妖怪》
想说的话：祝《掌机王SP》的读者越来越多。
中奖感言：当我在中奖名单里看到自己的名字时，不知道心里有多兴奋、多开心。谢谢《掌机王SP》给我这个机会，我会永远永远支持你们。

姓名：陈长圣　年龄：15　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第18辑
地址：浙江省天台县飞鹤路285号
邮编：317200
电话：13967608471　QQ：372448560
Email：zoots2004@163.com
拥有掌机：小神游SP×2
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《牧场物语》
想说的话：在游戏中记得保存，可别忘了现实中学习上的“保存”。
中奖感言：这次的运气好好啊。下次再接再厉，中个NDS。

大奖PSP名花有主!

《掌机王SP》第25辑大奖揭晓 1158名幸运儿中奖!

由于篇幅关系，1000名纪念奖“迷彩腰包”的中奖者名单不在此刊登，我们会于11月1日在levelup.cn论坛的掌机区公布全部中奖者名单，请大家留意。

一等奖1名：SONY PSP（豪华版）

云南省昆明市

王宁



二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS



北京市 王莹　　四川省成都市 邓凯

三等奖5名：小神游SP

河北省石家庄市	段存昌	广东省佛山市	林启明
浙江省杭州市	王磊	上海市	朱伟刚
江苏省宜兴市	聂爽		



四等奖50名：游戏主题T恤衫



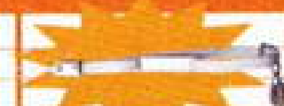
南宁市	苏言鹏	杭州市	张海辰	北京市	郭琪凡	北京市	张宇	北京市	乐昕露		
长沙市	钟诚	唐山市	潘煜	上海市	陈钢	北京市	马健隆	昆明市	赖军		
南宁市	吴云博	呼和浩特	罗浩	桂林市	李夏	上海市	谭玉世	舟山市	孙海量		
武汉市	徐小钦	北京市	张琪	大冶市	汪阳	葫芦岛市	刘浩	北京市	杨艺森		
北京市	张晓飞	北京市	陈露露	深圳市	黄宇	昆明市	王志勇	北京市	沈振燕	哈尔滨市	谢天
徐州市	章程	北京市	杨洪涛	宜兴市	朱志彬	北京市	张鑫宇	天津市	任毅	泉州市	曾周阳
九江市	康宇平	上海市	薛嵩	北京市	卢芳	北京市	刘琮	成都市	王飒	厦门市	王俊杰
北京市	赵振荣	柳州市	王潘	北京市	潘佳琪	北京市	孙亮	广州市	邵子璇	漳州市	谢文滨
唐山市	袁宣	上海市	徐圣杰	秦皇岛市	宋小晨	北京市	迟毅	珠海市	郭可欣	烟台市	陈进

五等奖50名：《FF X》金属封面笔记本



厦门市	苏小平	漳州市	魏迎庆	北京市	田野	南京市	张玉国	江门市	钟键津		
海宁市	许宇聪	嘉兴市	张磊	上海市	刘自翔	成都市	牟瑞雨	葫芦岛市	秦吉		
深圳市	罗一夫	上海市	刘盛乐	南京市	曹鲁宁	北京市	李辉	汕头市	林洄		
成都市	曾琪	北京市	张剑	贺州市	冯凝	上海市	陶吉伟	安顺市	丁舒		
连云港市	肖俊	北京市	苏禹	昆明市	金君	北京市	魏然	哈尔滨市	姚广治	湘潭市	何耀琮
新会市	汤权立	北京市	金承奕	北京市	那岩	广州市	焦健	天津市	张益彬	杭州市	朱建贤
东莞市	卢永康	上海市	琚强华	珠海市	郭景成	北京市	李一鸣	深圳市	李俊健	梧州市	谭仕德
桂林市	刘庆	上海市	赵佶	成都市	陈天	广州市	吴华锋	南通市	朱胤	湘潭市	王嘉树
上海市	张肇平	中山市	董文波	成都市	钟凯	北京市	赵司晨	昆山市	杨赟中	珠海市	孙志辉

六等奖50名：尤娜挂饰手机绳



上海市	王孙骏	上海市	李剑蓉	台州市	王云	玉林市	梁东春	南京市	袁志强		
漳州市	谢晨晖	北京市	于继阳	上海市	李荣华	北京市	朱宇新	南通市	商昱		
合肥市	李璐	北京市	高巍	临海市	金天鹤	北京市	卫炜	武汉市	冯存龙		
蚌埠市	张宇	沈阳市	范天龙	上海市	唐瀚寅	北京市	韩骞	大连市	李华龙		
台州市	王伟伟	沈阳市	何爽	上海市	曹鉴一	玉溪市	陈俊龙	宁波市	冯斌	湖州市	钮继斌
北京市	李跃彭	温岭市	陈健	太仓市	唐昊昱	北京市	刘祺	北京市	李洋	昆明市	邓朝晖
张家港市	朱斌	玉环县	王启滨	西安市	张玉鹏	上海市	徐钦华	宁波市	胡昊华	吴川市	刘油华
蚌埠市	王思贤	南充市	陆昕钛	玉溪市	李昱辰	广州市	杨洲中	武汉市	沈涛	廊坊市	孟华
上海市	毛甬皓	盐城市	夏一朋	上海市	林名进	无锡市	龙伟波	江阴市	李至辰	上海市	韩静晶

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

掌机王自由谈

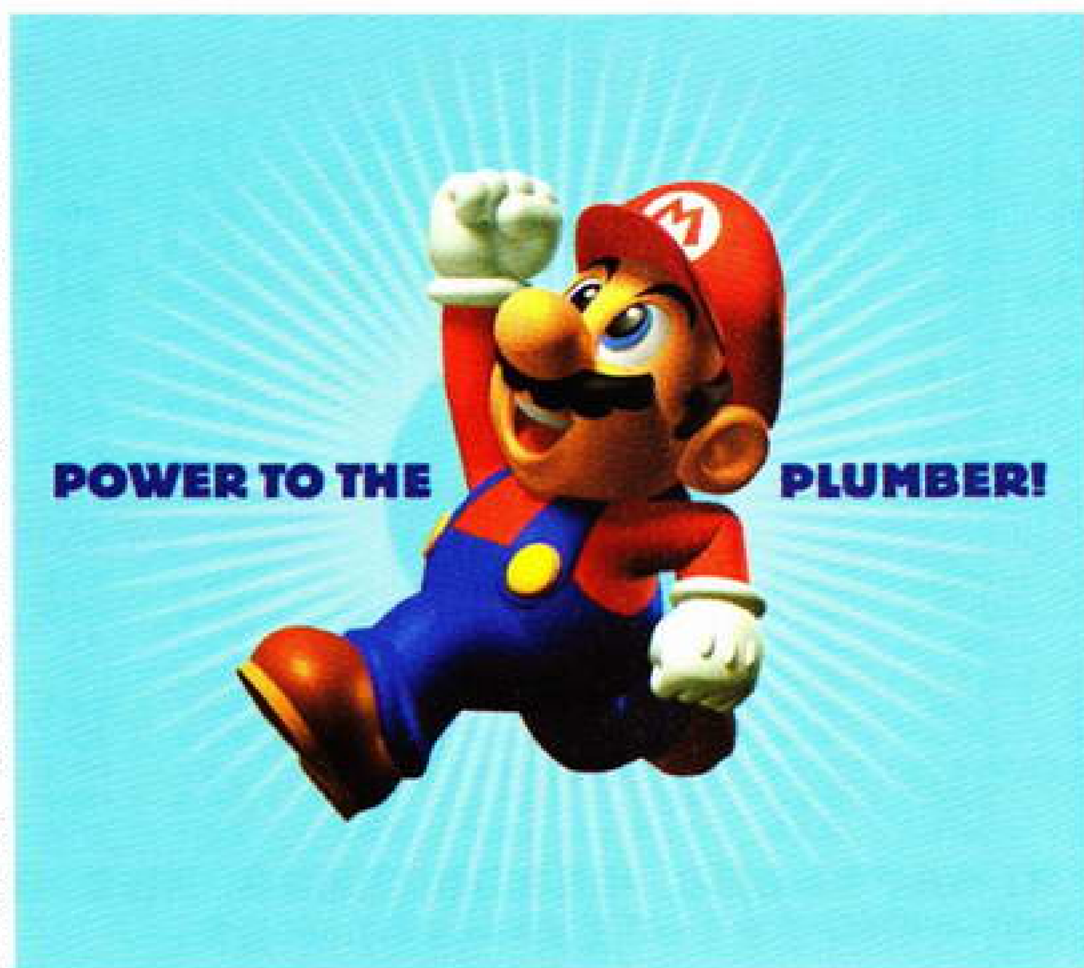
文 烛之武 编 LIKY

马跃檀溪救主，鲤跃龙门飞天
——浅谈跳跃

所谓跳跃，是指腿上用力，使身体突然离开所在地方的动作。这个动作大约可以算是人类的本能，也是人们最常用的动作之一。尤其是调皮的小孩子更是活蹦乱跳个不停。而在游戏中，跳跃自然也是不可或缺的动作要素。当年的首款《超级马里奥兄弟》正是跳跃诞生的舞台，而该系列竟也因这要素形成了系列的特色，以至于如今提起马里奥就会让人联想到跳来跳去到处施展"马里奥踩"的大叔形象。实际上跳跃在游戏中的地位与职能还是比较复杂的，不同的游戏类型，跳跃的表现方式也是不尽相同的。比如在正统的RPG中跳跃完全是表演式的动作，而在ACT或FTG中便是真正的动作成分了，而且不同游戏中跳跃的地位也是不相当的，这又可以说明不同种类的跳跃的不同作用，下面我们就系统地做一次关于跳跃的浅层分析吧。

◆◆◆概论跳跃的功用◆◆◆

先从最简单的说起，跳跃最最基本的功用无疑是登高，在一些普通行走无法逾越的障碍前必须用到跳跃技。登高包含三类，第一为跃上高处以另辟捷径，举个最基本的例子，本人依稀记得在很久很久以前的《超级马里奥兄弟》中有很多地下的关卡，有很多地方可以把最顶层的砖撞出豁口然后跳上去，这样就能沿着这层砖一直溜到过关的水管处，这就是另辟捷径；第二为翻越障碍以顺利通行（当然障碍也可以理解为悬崖或沟壑）；这种场景在游戏中应该比比皆是了；第三为跳跃起来取得空中的宝物，还举马里奥的例子，浮在空中的金币绝对是要跳起来拿到的吧，因为自身身高的不足而只好通过跳跃来弥补，这也正是跳跃的基本功用。貌似我说了一堆废话，不过作为跳跃的基本功用总是要说的嘛。



跳跃的第二个功能便是躲避。实际上跳跃是躲避的众多方法之一，在3D空间中，要躲避低空飞行道具还可以进行左右闪身，而在2D空间就只有跳跃了。在拥有防御要素的游戏中，相比之下防御要更加实用些（多指FTG），如果应用跳跃的话最好向前跳跃利用对方硬直进行攻击，而这攻击恰是以跳跃为奠基动作的，这是后话。在没有防御要素的游戏中就只有用跳跃技进行闪躲了，有时还是十分考验技术的。虽然貌似我又说了不少废话，但如此常用的技巧提一下总是必要的吧。

第三个功能，也就是刚才提到过的，作为某种攻击方式的奠基动作。做奠基的一般是一些基本动作，比如下蹲是扫堂腿的基础，马步弓步是许多拳法的基础。其实以跳跃为基础动作的攻击方式还是

有很多的，基本上跳起后再攻击是大多数游戏都可以的吧。以FTG为例，跳起重拳／重腿便是很普通的招式。此类招式一般是上段的攻击，毕竟跳起后在高度上是占优的；另外一种很普通的攻击方式为"跳跃攻击"，这个似乎就是普通攻击，又似乎在某种情况下指代腾空压制，比如马里奥的下压攻击。其他的就比较复杂与丰富了，随便一个格斗游戏就可以列举出很多从空中对地面进行攻击的招式。据说我刚刚说的这些又有很大的必然性？（汗！）

◆◆◆浅论跳跃的姿态◆◆◆

如果从大体上将跳跃浅显地分为两类，那么可以这样认为：一种是直身跳，一种是翻滚跳。（这里不包括二段跳等特殊跳跃技）前者的典型可以说是马里奥，"《马里奥》系列"对跳跃技运用之频繁致使这种方便的跳跃方法成了主要方式。相比翻滚跳这种跳跃方式会显得更加易于控制。而若为后者找个例子，我想可以说是《魂斗罗》了，这种跳法一般会让人觉得跳得比较高，在空中回旋的余地也比较大——当然这么说难免有些片面，有些游戏比如《马里奥A》在空中回旋的余地也是特别大的，因为他跳得实在是非常高啊。不过在无敌状态时马里奥的姿态便会转化为翻滚跳，这个大概是因为从姿态来看的确是翻滚跳更具魅力吧，相应的难度也应该比较大，这种空翻式跳跃从性能上来说还是比较出色的。

◆◆◆衡量跳跃优劣的根据◆◆◆ 及几种常见跳跃技的比较

若细分的话，跳跃的种类各式各样，其质量也参差不齐，如此一来又应该从什么方面来论优劣呢？我想可以以两个指标来衡量各类跳跃技。其一为高度，其二为远度。其实这点是显而易见的，跳高与跳远永远是两个并列和不可分的主题。那我们就以此为标准探讨一下吧。

首先要简单地说一下高度与远度的关系。一般情况下，高度对远度的影响是比较大的。也就是说通常跳得比较高的人也会跳得比较远。当然也不能纯粹的高，如何把握高度与远度的折中点才是关键。为什么说高度在一定程度上影响了远度呢？因为跳得比较高下落的时间t也会比较长，而向前的初速度v一定时自然远度s会比较大。（高中物理串讲ing……）这样的话在讨论跳跃距离时也就可以以高度作为基础了。

那么我们先从高度说起，个人认为若想跳得高可以从三方面下功夫：第一，蓄力跳。这种跳跃技算不上特殊技，因为可以在生活中举出例子：各位想象一下，身体笔直的原地伸跳肯定没有半蹲身子再起跳跳得高吧？这是一个爆发力的问题，原理复杂，在此略过。（其实是讲不清楚，笑。）游戏中的蓄力跳在一定意义上可以认为是生活中的夸张版，很多游戏中的角色都可以使用蓄力跳。比如《马里奥A》中就有这个技能，其实有一点多余，本来这个大家族就没有跳得低的，倒也真是精益求精。（《恶魔城》中的高跳因为姿态相似，暂且归到蓄力跳中吧。）第二是借助外物达到飞跃的目的。比如弹簧以及各种弹性球，或者利用同伴作借踏物是自己跳得更高，比如《耀西岛》（又是《马里奥》……）中就有很多弹性球，而且本人还依稀记得FC上的《冒险岛》好像有很多弹簧帮助高桥名人跃过火堆。（本人很喜欢他被烧焦的样子）同伴被压扁时也会具有弹性势能，起到与弹簧同理的作用。这种跳跃方法局限性比较大，有时必须在固定地点才有机会使用。第三个方面就是特殊跳跃技的习得。常见的有二段跳、三段跳和三角跳。二段跳是大家比较熟悉的常见技能，很多游戏都有二段跳要素。其实真正的二段跳是忍者的所谓"二段跳之术"，使用方法如下：把忍者刀倒立在墙脚下，然后踩着刀的护手跳上墙脊，再通过忍者刀上的绳子把刀拽回来，之后为了躲避背后武士的弓箭再从墙上翻越而下，是谓"二段跳之术"，是不是与大家想象中的有些不同呢？现实中自然不会有像《天诛》那样跳起来后再利用空气进行二次起跳的神奇特技，能将上面的"二段跳之术"一气呵成已经是不易的事情了。不过话说回来游戏中的二段跳绝对是实用技能，不仅在登高时得心应手，还可以利用二段跳无需落地便可再起跳的特点来更方便地躲避敌人。最典型的例子就是"《恶魔城》系列"的主角们，阿鲁卡多、祖斯特、苍真，无一不是二段跳的能手。至于三段跳，好像只有马里奥家族的三段跳技能是最为人所共知的吧？此技能是指在跑动过程中连续跳跃三次，一次比一次跳得高，第三次跳跃可达普通跳跃的三倍高度。可能是因为每次下落都能实现百分之百的能量转化，是个跳起来十分爽的技能。接着说三角跳，也就是常说的弹墙跳，这个技能平常没什么用武之地，而在两堵墙之间就会





大显神威了：可以通过连续使用三角跳跳上墙的最顶端，可以说墙有多高我跳多高，在很多游戏中都用到了这个技巧，比如FC版《蝙蝠侠》，神勇的主角经常要利用这个技能登上高处，还有《超级守护英雄》中也用到了这个技能。若要比谁跳得高，那无疑是三角跳，但它的局限性也比较大——必须在两堵墙之间。当然，即使是只有一堵墙，它的高度也是相当可观的。

接下来该谈到远度的问题了。按照刚才说的，跳得高的一般不会跳得很近，所以要想跳得远其中一个办法就是先往高了跳。从这个方面来说，二段跳无疑是比较实用的，相比之下三段跳就比较不好用，若想跳过某个悬崖，需要计算好在哪里起跳才能保证正好在悬崖边上进行第三次起跳。三角跳就没什么优势了，它纯粹是偏于攀高技一类的。相较之下耀西或路易的滞空滑翔就突显其妙处了：由于浮空的状态相当于延长了跳跃时间，这样距离就必然得到加长。实际上这种滞空滑翔的技能在滞空趋于结束时会有一个小小的再起跳，有时可以利用这一点攀上许多难以跳上去的地方。（只有耀西的滑翔有这个特点，路易和苍真只是纯粹的减缓下降速度而已。）以上是从特殊技能的角度谈如何加长跳跃距离。可以看出，基于s=vt的公式，以上都是在努力延长时间（下落时间与水平移动时间是等效的），那么下面自然就要从增加水平速度v来考虑。其实话说到这里已经很明白了，就是指奔跑中的跳跃。最直观的，“《马里奥》系列”中就有许多必须加速起跳才能越过的悬崖。这也是一种常用的加长跳跃距离的方法，虽然说也有一定的局限性（即没有足够长的距离用来加速），但这局限性于总体看来还是比较小的。另外有必要提一下的就是跳跃的高度与远度在很大程度上更取决于人物自身的特点，这点不必赘言，大家看看陈国汉与蔡宝健就一清二楚了。

◆◆强力跳跃技的修得条件◆◆

跳跃既是如此重要的技能，人们自然会想要将自己的跳跃能力强化得尽可能出色，这是很需要一定条件的。一般人若是像游戏中（多指ACT）那样冒险，应该没什么人可以撑得住。这么说来游戏中的任何角色都应该是经过严格训练的。当自身具备一定的素质后便可以拥有出色的跳跃能力，对身体最基本的要求可以认为包括体形、身高、腿部肌肉及身体的协调性。其中对体形的要求相对比较简单，只要不像陈国汉那般“壮大”就可以，当然体形小巧到一定程度也并非好事，毕竟不是任何人都拥有蔡宝健般的身体，一般人若是小巧就免不了瘦弱；而身高当然是越高越好。因为身高则腿长，这点于跳跃的重要性是不言而喻的。不过也不能光有长度而没有质量，就好比两根火柴棍，这就要求到了腿部肌肉的发达程度，如果小腿比较发达的话，蹬踏地面所造成的反冲力也会很大，并且由于爆发力强劲，在很短的时间内便可以借力弹跳，所获得的冲量比较大，自然会跳得远。而身体的协调性则体现在技能的学习中，良好的身体协调性可以帮助人们更容易地学习各种跳跃技巧，并在实战中得心应手地使用出来。以上便是简要的身体素质条件，当然要想专一地练习跳跃，还是有系统的方法的，比如原地伸跳、蹲起、各种田径运动等等。这里提供一种传说中忍者的训练方法：首先种一棵小树，然后每天从它的上面跳过去，渐渐地小树长大，如果坚持练的话自己的跳跃能力就可以随着小树的成长而强化，到时候就可以跳得和树一般高了。（当然不要找杉树之类的……）想要获得超强的弹跳力就努力训练自己吧。

◆◆◆结语◆◆◆

关于跳跃就说这么多了，这些都是本人自己的简单想法，自然会有些浅薄，也许还会废话连篇，有时甚至会有些扯，（笑）大家海涵了。实际上跳跃的学问博大精深，吾辈愚鲁岂能探其究竟？不管怎么样，先祝愿大家跳得越来越高，越来越远吧。



我，游戏

文 诺鸦49号 编 LIKY

时间飞逝，转眼间我已步入了人生的第十七个寒暑。高考的压力使我这个天生散漫的人渐渐地喘不过气来。于是，在紧张的生活中，我一有空闲时间就掏出已陪伴了我三年的SP君，一边打机，一边回顾我的游戏历程。

我和游戏邂逅是小学以前的事了。由于身体不好，我很少去幼儿园，经常是在家休息。一次去邻居家玩时，邻居家的小孩拿出了他刚买的FC，于是我们便这样相遇了。(当然是和游戏啦！你们不要这样看着我……）后来我老爸也给我买了台FC，作为5岁的生日礼物。此后，我的生活便变得多姿多彩。除了听爷爷讲故事和做算术题以外，我大多数时间都在打FC。(^_^)《超级马力奥》、《坦克大战》、《冒险岛》、《封神榜》……这些连我自己都数不清的游戏（当然我当时并不知道名称），不知给我的童年带来了多少欢乐和骄傲。当时有很多比我大的孩子都要向我请教过关办法，而让我最自豪的是楼下的大叔都拜我为“师”。古人云：不耻下问，乃此之谓也。(－_－b）而我也从此和游戏产生了密不可分的关系。

6岁那年，我上了所不好不坏的小学，当时FC也正流行，班上只要是男的，家中必备一台FC。由于我爷爷早些时候的教育成果，一二年级我基本不用为学习发愁，但我身体单薄，所以体育成绩一塌糊涂，体育课上我只能蹲在乒乓球桌旁看他们玩。虽然有时也会打打乒乓，不过一般玩不过一盘。(等于没玩。>_<）扯远了，刚才说到班上很多人有FC，所以大家不时地会相互交流。我自然不会闲着，常向别人夸耀着自己的光荣战绩，而反响嘛，便是理所当然、天经地义……（此处省去十七位数的修饰词）我先喘口气，唉！当然是没人信啦！怪只怪我平时太书生气，没一点像“油炒饭”。于是在同学的嘘声中，我有幸向几个死党展示了《超级马力奥》一命过四大关的个人极限表演，这才多少挽回了点面子。而这些都是我用两年玩龄换来的！

后来便有了PS，电脑也开始了进一步的普及。我几乎是两样同时接触的，但如非要分先后，那应该先是PS。我有一个叔叔也酷爱游戏，所以当PS在我们这儿上市时，他便很快地以1500RMB入手了一台。于是，我也就顺理成章地迈入了一个全新的TV GAME殿堂。我在PS上最先玩到的是《生化危机》，那3D的画面让一直处在FC时代的我受到了莫大的震撼，后果便是连续三天的噩梦。(汗）接着，我妈办公室多了台电脑，我便一放学就跑去玩，就连《生化危机2》都是在那里爆机的呢！

小学毕业以后我上了所重点中学，我那时还陶醉在PS的无限华丽当中，而从小玩到大的死党兼邻居们却相继地搬家了。于是百般无聊的我结识了三位新玩伴——GBA君、UCG君和《掌机王》君（现在是《掌机王SP》君了)。GBA其实是我的第二个掌机，第一个应是GBP，小学四年级入手的，但玩了一星期后就丢了。(T_T）GBA那近乎完美的2D画面和便携性很快让我爱不释手。我还经常带到学校去和同学联机《游戏王》，这也让我通过游戏建立了不少友谊。(感动中……@_@）初三时我又相继入手了SP和DC。而SP君更是陪伴我度过了艰苦的初三生活。购买SP是不得已而为之的，由于初三时玩GBA被老妈发现，和她大干了一场（吵架)。结果我妈向我老爸发出合作信号，两人以极华丽的合力技终结了我——收我机，毁我书。害得我只好用私房钱购入隐藏机体SP君和究极武器EZ1，开始了地下党工作（夜战）。而我也因此由100度近视（远视）狂升到350度近视。(－_－b）在我考上了理想高中后，GBA终于完璧归赵。

高中生活平平淡淡，虽然不断有新游戏，但也无法满足我烧卡的口味了。高一下学期时与死党共同入手了台50000型的PS2，此后每逢假期，可怜的PS2君便开始了耗电生涯(早上8点～晚上8点)。

最近Sony的PSP与Nintendo的NDS之争愈演愈烈，而Microsoft也不失时机的亮出了Xbox 360，PS3和革命也都浮出水面。而在“高压锅”式的学习环境下的我却被阵阵的题海攻势轰得晕头转向……在难得的“十一”假期中，我细细地回味着当年的酸甜苦辣，却猛然发现，如今的游戏已经开始变质了。Sony给人带来的只是一时的视觉冲击，Nintendo带来的也只是三分钟式的新奇，而那些能给我们带来无限欢乐的游戏灵魂却渐渐淡去，如今的游戏给我的感觉更像一种明星式的时尚。也许是自己的心境发生了变化，虽然说曾经的欢乐仍留在我们心中，曾经的经典依然被我们传颂，但新的感动却迟迟不肯出现。游戏，它给我们带来了欢乐的生活，更重要的，它给我们留下了美好的童年，真挚的友谊，也许这些才是真珍贵、最让人留恋的吧。

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

无限的奔放，守护的天使

——《机战J》另类点评

文 耀华人—晓峰 编 LIKY

2005年9月15日，对于所有的机战饭们又是一个值得纪念的日子。眼镜厂在这一天给我们带来了巨大的惊喜——《超级机器人大战J》。相信很多人也都知道，《机战J》的诞生既为了眼镜厂本身的利益，也是为了任天堂另一个"怨念产物"GBM的发售造势。然而，我们暂且不谈《机战J》与GBM之间千丝万缕的瓜葛，毕竟我们无法剖析寺田贵信和宫本茂两个人之间达成了什么密谋。作为玩家，我们的任务就只是认识游戏，品味游戏，如此而已。游戏发售已经有一段时间了，各种各样的攻略、研究等等都已经数不胜数了，而作为一名普通玩家，当然我也会有自己的攻略和游戏方法。不过这里，我倒是想和大家一起从另一个角度认识一下这部新作。

●关键词一：J●

暂且不谈《机战》的早期作品，最近几年的《机战》的名称反正是离不开字母，GBA平台的作品尤为明显："A"、"R"、"D"、"J"。不知道某胖子（寺田贵信）究竟是何用意。单纯是为了好听？我想不会。诡计多端的胖子决不会不在这里做一点文章。然而，对于"J"来说，种种乐趣就要追溯到8月份甚至7月份了。

由于游戏发售的一两个月之前，虽然各大杂志消息不断，官方也早已经宣称游戏的开发进度达到了100%，但是厂家却并没给予玩家很多的关于游戏的各方面解释，然而当时最引起关注的就是标题中的那个"J"。回忆起来GBA平台的前几作，"A"可代表"Advance"，"R"可代表"Return"，"D"可代表"Destiny"——当然笔者在这里说得也不一定多么准确，无非也是一种猜测，不过相比之下，对于这部作品中"J"的含义却比前面几部作品激烈了许多。有的人说"J"代表"Japan"，因为游戏中的人物尽数来自日本，眼镜厂方面借此恶搞一下，当然这种解释未免牵强。而随后又看到有的朋友联系起来了前面的几部作品，于是乎得出了"DJ"的结论……虽然9月份的时候，大部分人也都从官方的演示动画里面知道了J应该就代表了"Judgment"和"Justice"的意思，不过各种猜疑仍然接连不断，直到游戏正式发售，看到了BGM设定中的标题，大家也才显得平静了许多，眼镜厂这次明确地告诉了我们"J"的含义：审判和正义。

游戏发售之前的一阵可爱的喧闹却无疑告诉我们，现在的机战饭数量多了，并且越来越多，同时大家关注的也不只是游戏本身和内在价值，还有一些伴随着游戏诞生的东西，有了这些东西才有了几分异样的乐趣，也许它只是一个字母，但是对于玩家，这些东西却成为了游戏厂家拉近游戏与玩家之间距离的关键！

●关键词二：作品●

本次加入《机战J》的作品可以说是非常奇怪，当然其中最引人关注的并不是本次加入了哪些作品，而是少了哪些作品。当然大家也都很清楚，本次UC和盖塔在《机战》协力作品中首次入土。作为传世经典，未加入《机战J》引起了大家不小的争议，网络上各大《机战》专题网站也都有非常激烈的讨论，当然这只是在游戏发售之前。不过也有相当一部分玩家表现得很冷静，保持中立的态度，毕竟具体哪部作品参战不是我们所决定得了的，游戏已经出炉，就成为了历史，谁也无法改写，当然如果某位强人今后和某胖子搞好关系，也许胖子会听他的。游戏发售之后，这样的讨论也渐渐平息下来。

再说说参展作品。本次参展作品数量并不多，不算原创系列一共12部，超级系的作品（魔神皇帝、两部电磁侠、断空我和冥王计划）基本上都是首次在掌机平台出现。真实系的作品当中，《SEED》和《Brain Powered》也是首次在掌机平台出现。不过这次的新作品当中，《宇宙骑士》和《全金属狂潮》的加入应该是比较让人关注的。早在《FAMI通》首次公布《机战J》的时候，大家对《宇宙骑士》都非常期待了，各种各样的讨论不仅包括对《宇宙骑士》的猜测，还包括了对其他动漫作品加入《机战》的YY，诸如《舞·HIME》、《武器种族传说》甚至《铁臂阿童木》之类……然而对于《全金属狂潮》，相信大家更为关心的是BON太君的登场了，可爱的BON太君更是吸引了不少《机战》新饭的眼睛。

●关键词三：华丽●

早在游戏的Demo刚刚放出的时候大家就应

该有所察觉，《机战J》的音乐水平基本上和《机战D》相差不多，但是画面却有了质的飞跃。除此之外，从细节方面看，笔者大致归纳了以下几点：战场光标改为大体积光标，这一点应该是专门为了较小屏幕的GBM设计的；游戏中可以发现本次游戏中加入了中文字库(对于汉化工作者们来说应该是个好消息)；绝大部分登场机体的武器为可动画面，部分机体受伤时追加动作，部分武器画面体现出了完美的远近效果；人物特写画面美化；加入了PS2的《机战MX》中的机体关注系统；像不久之前的PS2的《机战α 3》一样，任何单位可以设定人和音乐。游戏通关后多周目的附加设定使得游戏的重复性大增。不过令人遗憾的是，本作并没有像《机战D》那样设置开场动画，但是《机战D》经典的小游戏系统得到了保留和完善。(当然某些关卡的难度比较恶心，整体来说应该是在保持了《机战D》小游戏风格的基础上，在个别的关卡的难度和数量上有所加强才好。)

对于隐藏要素，某位冥王的获得条件也实在过于苛刻了（当然也许并不困难），不过可爱的BON太君倒是并不难获得。BON太君体型SS，装甲500，HP也不足3000，但是最终必杀技——量产型BON太君极为华丽，准确地说应该是搞笑了。

关键词四：RY

其实笔者本来不想谈这个敏感的话题，因为大家往往对这个话题闭口不谈的。不过介于其重要的意义，还是单独拿出来从正面说一下比较好。当然，RY这一名词的意义也只有大家意会了。(实在意会不了的不妨看看下面的图。)

相信大家刚刚接到消息的，应该多多少少都会感到惊讶，掌机平台的《机战》游戏也终于加入了RY画面，这个令不少人感到兴奋，但是也有很多人表现得比较保守。对于任天堂当初设计GBA的初衷就是要让最多的人玩最多最好的游戏。本次《机战J》中RY的加入也使得游戏在年龄审查中规定为CERO12(即适合12岁以上人群的游戏)。GBA平台的前几部作品都是全年龄适合的，只有《机战J》这一个例外。结合到游戏说，本作的RY场面一共8个，出现在女主角和三位副驾驶上，并且初期机体和后期机体画面略有区别。相对于PS2平台各个《机战》游戏来说，几位女角色特写时的RY显得明显僵硬不自然，但是总的说来，能在GBA上体现出RY，无论如何都能算是一种华丽的飞跃。



作为现在的《机战》游戏，RY已经成为了一种趋势，更要发展成为一种现象。(当然笔者并不认为这是某胖子赚钱的最关键的杀手锏。)“过去的《机战》靠机体，现在的《机战》看机师。”这句话说得不错。《机战》因RY而华丽，RY因《机战》而美丽，用发展的眼光看，这并不是一种罪过，而是时代的需要，社会的需要，广大玩家的需要。GBA平台《机战》的首次加入RY，更将对未来《机战》的发展产生深远的影响。

关键词五：走进新时代

UC没了，盖塔也终于在《机战》中入土了，这对于《机战》到底意味着什么，我想这是我们谁都无法想象的。毕竟《机战J》也已经无形中告诉了我们时代在发展，人类在进步，出现什么事情都有可能的道理。我们当然不会排除B社今后继续启用UC和盖塔，但是我们有理由相信，《机战J》的创造性改革必然会领导一种新的发展趋势，也许它会带领着《机战》走进一个新时代。相信很多人也都无法接受基拉代替夏亚、阿姆罗的《机战》，但是我们必须承认并且接受这个现实，承认UC和盖塔是传世经典，同时也应当用一种发展的眼光去审视《机战》，毕竟《机战》不只是为他们而生。我们应该可以想象，对于UC和盖塔，至少在《机战J》里面的入土可以说是“生的伟大、死的光荣”，他们走得并不遗憾，但是却给《机战J》带来的质的改变。(当然只能说是改变，而不能说是飞跃，毕竟经典作品的入土也给游戏带来了诸多问题)无论玩家对本作是否满意，“《机战》系列”游戏走进新时代已经变成了无可厚非的事实！

后记

笔者写这篇文章的时候已经做好了接受各方面板砖的准备，因为对于《机战J》的褒贬差距远远大于GBA平台的前几部作品，讨论也颇为激烈，所以写出来的评论性质的文章必然会遭到各种各样的表扬与批评。尽管如此，笔者还是大胆地把文章写了出来，目的并不在于惹大家的口水，而是在于从另一个角度认识一下这部作品，正如开头我所提到的，同时也和大家回顾一下游戏发售之前的乐趣。但是即便如此，笔者也不可能以绝对的客观来写文章，肯定多少都会有主观的因素，所以也还请各位玩家原谅这一点。仅以此文献给所有喜爱《机战》的朋友！

掌机游戏综合发售表

下个月初值得关注的掌机游戏并不算多，其中最值得一玩的应该要数11月2日的NDS版《摩擦 红侠乔伊》和PSP版《机动警察》了。原本预定10月20日发售的《福福之岛》在发售前两天突然宣布延期，这么紧急的延期在目前日本的游戏界已经不常见了。而原本预定10月27日发售的PSP首款美少女恋爱游戏《漫画同人会 携带版》也进行了小幅延期，新的发售日为下个月10号，与延期后的《福福之岛》定在了同一天。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE



2005年

10月27日	开拓者物语 フロンティア　ストーリーズ	MMV	S・RPG	4800日元
	国夫君 热血收藏2 くにおくん热血コレクション2	Atlus	ACT	4800日元
11月 3日	神奇! 七星宇宙海贼 みらくる!ばんぞう 7つの星の宇宙海贼	Atlus	ACT	3800日元
11月17日	口袋妖怪不可思议迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	Pokemon	RPG	售价未定
11月23日	洛克人EXE6 电脑兽古雷伽 ロックマンエグゼ6 电脑兽グレイガ	Capcom	A・RPG	4800日元
	洛克人EXE6 电脑兽法路萨 ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	Capcom	A・RPG	4800日元
11月24日	金色卡修! 友情的电击 梦幻双人竞技 金色のガッシュベル! 友情の电击 ドリームタッグトーナメント	Banpresto	FTG	4800日元
12月 1日	超级大金刚3 スーパードンキーコング3	Nintendo	ACT	3800日元
12月 8日	召唤之夜 铸剑物语 初始之石 サモンナイト クラフトソード物语 はじまりの石	Banpresto	A・RPG	4800日元
12月15日	最终幻想Ⅳ ファイナルファンタジーⅣ	SquareEnix	RPG	4800日元

Nintendo DS



2005年

10月27日	翼 编年史 ツバサクロニクル	Arika	AVG	4980日元
	SIMPLE DS系列 Vol.4 消方块 SIMPLE DSシリーズ Vol.4 THE ブロックくずし	D3publisher	PUZ	2800日元
11月 2日	摩擦 红侠乔伊 ビューティフル ジョー スクラッチ	Capcom	ACT	4800日元
11月 3日	漫画家成长物语 まんが家デビュー物语DS～あこがれ!まんが家育成ゲーム～	TDK	AVG	4800日元
	众乐乐大全 だれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
11月10日	大人のDSゴルフ 成人高尔夫DS	Nintendo	SPG	4800日元
	绘画方块战! 勇者王我王凯牙篇 お绘かきパズルバトル! 勇者王ガオガイガー编	Sunrise	PUZ	4800日元

2005年

11月17日	冒险王比特 魔人对狩魔战士 冒险王ビィト ヴァルデル バーサス バスターズ	Bandai	RPG	售价未定
	口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	Pokemon	RPG	售价未定
11月23日	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森	Nintendo	SLG	4800日元
	哈姆太郎 谜之Q 云上的？城 とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の？城	Nintendo	ACT	4800日元
	索尼克 冲刺 ソニック ラッシュ	SEGA	ACT	4800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！记忆力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！记忆力	Interchannel	ETC	3800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！集中力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！集中力	Interchannel	ETC	3800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！判断力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！判断力	Interchannel	ETC	3800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.5 网球 SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE テニス	D3publisher	SPG	2800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.6 聚会游戏 SIMPLE DSシリーズ Vol.6 THE パーティーゲーム	D3publisher	SPG	2800日元
11月24日	Crokect！DS 天空的勇者们 コロッケ！DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
	滑雪小子 聚会 スノボキッズ パーティ	Atlus	SPG	4800日元
	巫术 绯色的封印 ウィザードリィ アスタリスク 绯色の封印	Starfish	RPG	4800日元
	泡泡龙DS バブルボブルDS	Taito	PUZ	4800日元
	甲虫格斗 锦标赛 甲虫格斗 ムシー1 グランプリ	RocketCompany	FTG	4800日元
11月26日	哈里波特与火焰杯 ハリー・ポッターと炎のゴブレット	EA	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2005年

10月24日	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	ACT	49.99美元
10月27日	新纪幻想 圣魔之魂Ⅱ 无限阵营 新纪幻想～SS Ⅱ アンリミテッドサイド～	Idea Factory	S・RPG	4800日元
11月 2日	机动警察之MINIPATO 机动警察パトレイバー かむばっくミニパト	Bandai	AVG	4800日元
11月10日	漫画同人会 携带版 こみっくパーティー ポータブル	Aquaplus	AVG	4800日元
	实况NBA06 NBAライブ 06	EA	SPG	4800日元
	金色的琴弦 金色のコルダ	Koei	AVG	4800日元
	福福之岛 福福の岛	SCE	AVG	售价未定
11月17日	TALKMAN TALKMAN	SCE	ETC	5800日元
	装甲核心 方程式前线 国际版 アーマードコア フォーミュラフロント インターナショナル	Fromsoftware	SLG	2800日元
11月23日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌 英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	Bandai	RPG	4800日元
	牧场物语 中秋满月 男孩版&女孩版 牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール	MMV	SLG	4800日元
11月24日	FIFA06 FIFA06	EA	SPG	4800日元
	狂热噗哟噗哟2 ぷよぷよフィーバー2	SEGA	PUZ	4800日元
11月29日	机关 Tokobot	Tecmo	ACT	29.99美元

VOL.27

口袋光环

精彩内容导视

01 GBA新作集锦
02 PSP新作集锦
03 NDS新作集锦
04 劲作推荐
——《为你而生》幻彩旅程（上）
05 热血最强
——《超级火枪英雄》
HARD难度下全程不费HP通关演示

劲作推荐





——《为你而生》幻彩旅程（上）

《为你而死》续作强势登场。游戏中收录的小游戏逐一演示，向你展示平凡主人公不平凡的求爱历程。

GBA新作集锦



收录多个新作的试完影象：**《通勤一笔》**，**《游戏王 对战怪兽 GX》**，**《少年悍将》**，**《夜圣诞惊魂》**。

PSP新作集锦



收录游戏：**《罪恶装备 XX ♯RELOAD》**，**《骷髅骑士 复活》**，**《公主皇冠》**，**《极限滑雪 征途》**，让你获得详细的 PSP 新作资讯。

NDS新作集锦



为你演示清新的 NDS 新作**《超级碧奇公主》**，此外还有**《口袋妖怪不可思议迷宫》**的宣传动画。

热血最强



这里有火爆动作游戏**《超级火枪英雄》**，HARD 难度下全程不费 HP 通关演示的上半部分，敬请欣赏。



最优价格
最优性能
保证兼容性

花一样的价钱，你的选择是什么？

烧录合卡VS翻版卡带(D卡)

	合卡功能	烧录次数	质量	兼容性	其他功能
烧录合卡	合卡	可重复烧录一万次	全新芯片保证质量	可兼容其它烧录品牌	可对应其他烧录软件自动升级
翻版卡带	单卡	不能烧录	劣质芯片质量不保证	完全不可兼容	无

最优价格 最优性能 保证兼容性

烧录速度快，擦写可达万次。









请登陆KST网站：
www.kst1388.com

产品在全国各大游戏专卖店均有销售

联系人：何小姐 (0)13710876575 020-34097538



水晶版

MAGIC EDITOR CARD

新一代GBA金手指，可自动搜寻密码并可对密码进行编辑和添加，详细功能请查阅说明书！







最新超级火线烧录系统
内置金手指功能
For GBA/SP



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP Vol.28

11月15日

全国上市



超值赠品



《为你而生》磁性电话本



口袋光环

更多精彩掌机游戏影像，
敬请关注口袋光环

下辑重头

劲作攻略一网打尽

横行霸道 自由城故事（PSP）

X战警 末世降临（PSP）

摩擦！红侠乔伊（NDS）

开拓者物语（GBA）

SE最新大作详细公开

ASH、圣剑传说DS、FFⅢ、FFⅣ、FFⅤ、FFⅥ

恶搞专题——狐犬豺狼大阅兵

更多精彩，敬请期待

幸运大抽奖——时尚掌机等你拿









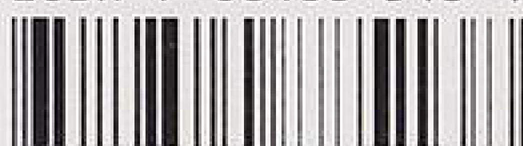


更多花样奖品

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及刚刚上市的神游micro，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第28辑将公布26辑中奖名单。

定价：12元

ISBN 7-88488-513-1



9 787884 885138 >

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品